

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥24
2008.9
Vol. 29

六周年特别版

120分钟音乐盛宴
超过200页的海量文章

6 years, we were together

Music CD
本辑音乐



A盘 编辑推荐强势回归
B盘 难忘的旋律·秋之韵



游小说 第19辑

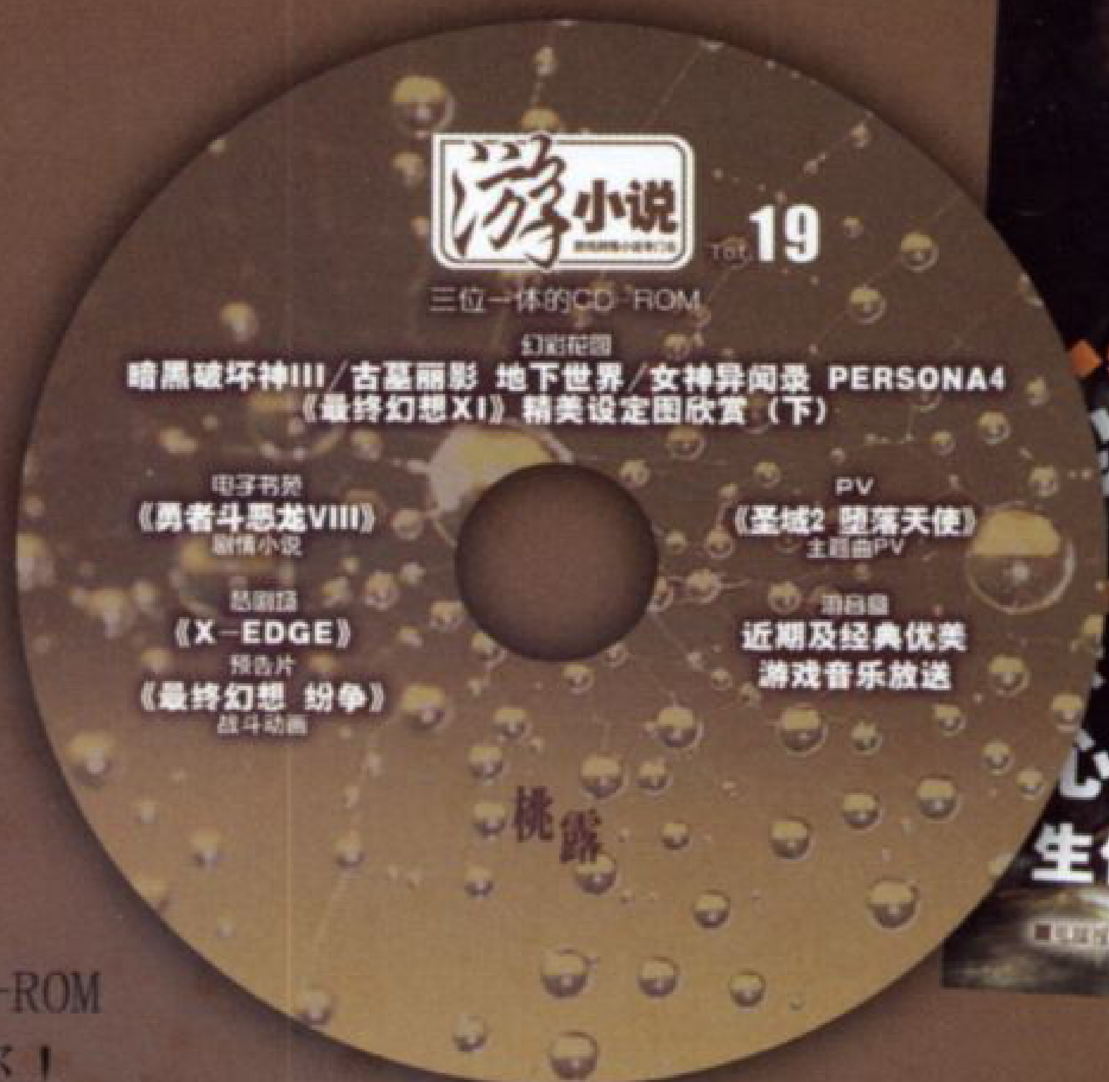
9月30日 全国上市

《心跳回忆 启程之诗》
纯情派校园恋歌代表作

《生化危机 逃出生天》
小人物在浣熊市的惊险逃亡

《不可饶恕》
令人震撼的真相即将揭晓

《光环》&《格兰蒂亚》
两大官方小说继续连载





本期继续赠送CD-ROM
更多精彩带给您！

《潜龙谍影》全系列秘藏书
MGS所有FANS必备资料宝典

128页16开精装特辑＋系列精选CD

METAL GEAR SOLID 百科全书
METAL GEAR SOLID ENCYCLOPEDIA

潜龙谍影 百科全书

已上市
各地报刊亭销售中



人物、军事、历史、年表
组织、科技、地点、其他
八大部分分类介绍
中日英分类索引
以百科全书的形式为您进行全面解惑

关于《潜龙谍影》的一切尽在其中！

PS2“《忍》系列”与《游戏·人》同龄,是诞生于2002年的游戏中最值得铭记的作品之一。脱离时代的难度设定，让这款游戏显得桀骜不驯。而五年没有新作，是否是在等待隐忍而发的一刻呢？

百忍成金

六年，我们一起走过





游戏 · 人第 29 辑

美术设计：于航 葛华栋
责任编辑：王伊浩
感谢 levelup.cn 提供部分资源及游戏试玩

Contents



从电脑城走出来，我又有一点后悔。我们可能不该买这套无线键鼠套装，1300块钱要是花在硬盘上，可以让你多保存一年的日剧和动画。但你并不知情，你当然不知道自己错过了一个额外的巨大的硬盘，你抱着那套罗技的 MX5500 无线键鼠套装，还兴奋地问我：要不要我帮你拿显示器？我说：不用了。

这台电脑的 CPU 是 Core 2 Extreme X6800，显卡是 GTX280，内存有 8GB，硬盘有 2TB，我写此文的时候，只有疯子或者宅到极致的男人才会选这样的配置。

下了电梯，你问我，这台电脑可以播放 1080p 的动画吗？我说：就你下载的那些 RMVB，四百多乘两百多的分辨率，还 1080p 呢。你说：哦。你又摸了摸怀里巨大的绿色盒子，问：我还没用过无线键盘和鼠标呢，要装驱动吗？我说：拿 Windows 自带的驱动也能用，但要用到全部的功能，就要装专用驱动，我搞定就是了。你说：哦。

我们走到车站，你把下颚放在 MX5500 的盒子上，看着我，你竟然说：我们回去先别管电脑，你带我出去玩吧。

我诧异地凝视着你，好像在看一个陌生人。

你说什么？

去公园，好不好？

你疯了么？

就今天一天，去公园玩，然后咱们去看电影。

你疯了么？

看完电影回家，我就陪着你装机，然后咱们一起看《最后的朋友》……

你疯了么？

今天你就跟公会请个假，别 RAID 啦。

你疯……

你是复读机么？

你举起手里的大盒子，轻轻地砸在我的脑袋上，盒子的另一边搭在你自己的头上。

怎样？你问。

好吧……那好吧……

我们走在公园的小径上，你用我的森海塞尔耳麦听着劣质的山寨 MP3，你开口唱：空も花もうら笑っている、この先は何が待つのだろう……

我拍拍你的头，提醒你不要唱这么大声。你被我说得不好意思，干脆不唱了。

你满足于国产的MP3播放器，你不喜欢苹果，这在我意料之外，很少有女孩子不喜欢苹果的。相对于苹果，你是个相当不注重用户界面的女孩，我说过你，但你总是傻笑着不在意。你说：本姑娘在考虑很多重要的事情，而且，不是有你在照顾我么？

我们坐在长椅上，像老头子和老太太那样休息，你去公园的小卖店里买了两罐可乐，拿回来递给我一罐。我们一起拉开瓶盖，我是朝外的，而你是对着自己的嘴，结果你打开可乐，喷得脸上都是水珠，领子上也湿了一片。

不许笑我！你马上说。

你快给我去洗脸。

哦。

你从灌溉草坪的喷泉那里洗脸回来，上衣领子上的那片可乐还在。我指了指你的领子，你吐了吐舌头说：没事，反正这衣服也该洗啦——你帮我洗？

投稿须知

1.文责自负—— 投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准），作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

我不帮你洗。

那我自己洗，反正你也是用洗衣机。

我们在公园里浪费了整个美好的下午加上黄昏，太阳落山，我们离开公园，来到电影院。

等待电影开场时，我买了冰激凌给你，可是你却不好好吃，用勺子在里面搅来搅去，最后冰激凌开始融化，吸管都不知被你弄到哪去了。你捧起杯子喝了一口，额前的头发也一起沾上巧克力。

我还没说你，你自己先说：没事，反正头发也该洗啦——你帮……

No no no that's not gonna happan.

好吧。那我自己洗。

说这话的时候，你的嘴角还残留着一小片樱桃。

唉……你太邋遢了。哪有你这样的姑娘。我说。

那你还喜欢我么？

我跟你讲，等会儿冰激凌都顺着你的嘴角和脖子流到你的内衣里，你就会用手在胸部搓一搓然后说：没事，反正也该洗澡啦！

你被我逗得大笑，笑过之后坐直了身子，忍住一会儿，又嘿嘿地笑起来。

你为什么可以忍住不笑呢？你好厉害。

认识你之前，我认识过好多邋遢的女孩，走到一起，然后分手，再走到一起，再分开，这些段子，都用过好多次了，太熟了，不好笑。

瞧你说的，真伤感。

那换个话题，你知道PS3为什么这么缺RPG么？

不知道。那你是更喜欢我，还是更喜欢从前认识的那些女孩？

现在我就认识你，不认识别的女孩了，也只能喜欢你。

嘿嘿。我比你从前认识的女孩都邋遢么？

好像还不算最邋遢的。

嗯，那我就知足啦……

午夜，电影散场，你提议，我们在大道上散散心，再回去。于是你牵着我的手，我们走在路灯的光影里。

路灯早就亮起来，我身边素不相识的人群已经换了几拨，巡警用怀疑的目光看着我。

兄弟，您在等哪路车？

我回过神来，告诉他我在等101。

那你至少错过4班了——在想什么？

我在想你，但我没有回答他。

但你并不存在。

我一个人提着机箱、显示器、音箱和键鼠套装，登上拥挤的101路公共汽车。

把你的电脑往里面挪一挪，都堆在门口别人怎么上车？乘务员对我说。

汽车开动了，我把电脑挪进车内，我的电脑连显示器算在内只要4000块钱，跟我开头描述的强大配置是天壤之别，但它还是占用了不小的空间。乘客们不耐烦地为我的电脑腾出位置。汽车摇摇晃晃地朝着下一站前进，你的样子开始从我逐渐清醒的头脑中消散。

我像这个星球上所有的宅男一样，生活在两个世界，一个是没有你的世界，我们也叫它"现实"，另一个是有你的世界，是我的想像。

我比你幸运，因为我可以活在两个世界里。你比我幸福，因为属于你的世界总是单纯而无忧。

■ 泰坦 ■ 2008年9月22日



《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

TOKYO GAME SHOW

真实的东京游戏展

TGS 众生万象

文 藤曦

编 星夜 美编 anubis

东京游戏展号称“幕张八景”之一，其规模和社会关注度丝毫不比同样在幕张会展中心举办的东京国际汽车展差。东京游戏展虽然不是历史最悠久的游戏展，却是举办次数最多的国际级游戏展，今年已经是第 18 届。自从 2007 年 E3 没落之后，TGS 的主办方 CESA 就打出了“全球第一游戏展会”的口号，虽然在观众数量上，德国的莱比锡游戏展还要稍胜一筹，但在业界关注度方面显然还是 TGS 技高一筹，而且对于广大亚洲玩家来说，即使是当年的 E3 也不足以与 TGS 媲美。

说起 TGS，多数人想到的无非是美丽的 Showgirl、华丽的 Cosplay、丰富的舞台活动、海量的最新大作，那是所有日系玩家们的朝圣之地，在香港和台湾，每年都有大量玩家组团前往 TGS，近年来国内出访 TGS 的玩家数量也在迅速增加，但对于这个令人魂牵梦萦的展会，大多数国内玩家只能通过铺天盖地的媒体报道想像一下现场的气氛。不过光是看展台图片与介绍，你也许还是很难体会真正的现场感受。下面让我们通过几个来自各种领域的 TGS 亲历者的角度展现 TGS 更为细节化的一些方方面面，在迷离万象中体会真实的 TGS，这浮华的展会背后有危机也有机遇……

历届 TGS 主题

TGS96	让我们在游戏展里玩游戏吧！
TGS97 春	大家集合！游戏的新学期！
TGS97 秋	娱乐是你的生命
TGS98 春	游戏是无限的能量
TGS98 秋	展现游戏的力量
TGS99 春	Switch On！
TGS99 秋	惊喜降临
TGS00 春	东京游戏展 2000 年版本进化
TGS00 秋	享受生活的娱乐
TGS01 春	游戏开创的 21 世纪娱乐
TGS01 秋	大家一起玩吧！
TGS02	游戏是人类的 DNA
TGS03	游戏的心改变世界
TGS04	给全世界的人们带来新的感动
TGS05	站在最前列展望未来
TGS06	新兴奋。新感动。新时代。
TGS07	连接、广阔、世界。
TGS08	来吧！现在是游戏时间。

TGS 人物故事 扎堆儿

乘坐 JR 京叶线从海滨幕张站出来时，眼前已经是黑压压的一片人群，张晓松几乎是被人潮给冲出了车站外。由于上午睡过了头，张晓松比计划晚到了半个小时，于是正赶上了人潮高峰期。虽然烈日当头，看到这样的情景，张晓松却是眼前一黑。

这是 2007 年 9 月 22 日，张晓松到日本留学已有一年，但这是他第一次来到传说中的千叶幕张会展中心——这是他曾向往已久的地方，只能在杂志和网站上看看图片、流流口水的地方如今就在眼前。

电车站外有几个容貌清丽的少女向行人派发传单，但路人都行色匆匆赶着入场，张晓松看其中一个少女楚楚可怜，手上还有一大叠传单，似乎没发出去多少，于是主动上前索要了一份。少女用甜美的笑容向他鞠躬道谢，张晓松也向她鞠躬，转身前留下一句：“你长得真可爱！”

日本人天生排队能力强，这是张晓松没到日本之前就已经听说的，自从第一次去了东京迪士尼后，他对此更有感触。他曾在东京迪士尼的招牌项目之一——加勒比海盗主题公园外排了将近两个小时的队，累得恨不得把自己的腿砍掉去租个轮椅，但前后左右同样在排队的日本男女老少们却始终谈笑风生，这对他们来说似乎本来就是天经地义的事，是打从娘胎出来就已经具备的本能。TGS 的人群比起东京迪士尼有过之而无不及，还没有入场，张晓松已经感觉 T 恤被汗水浸湿，看到前面两位西装笔挺的年轻人神态自若地聊着 PS3，张晓松很怀疑他们的衣服里是不是装了冷气。

张晓松是第一次参观游戏展，以前看媒体

TGS 主题海报



TGS96



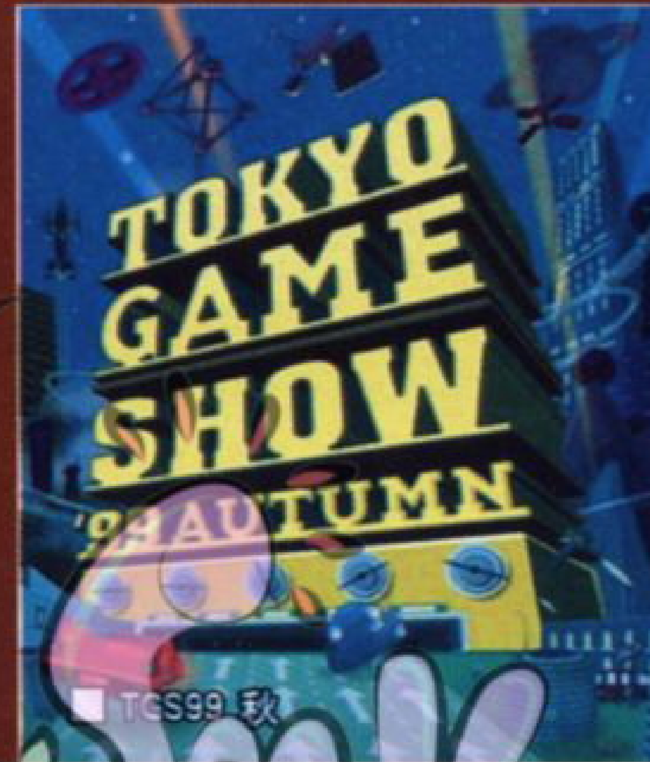
TGS98 春



TGS98 秋



TGS99 春



TGS99 秋

报道，看到有那么多观众、那么多展台、那么多Showgirl、那么多试玩机……那一定是一个大得无边无际的地方，就像迪士尼一样。幕张会展中心的面积比他想像的小很多，但人流量之大比想像中的还要可怕。张晓松好不容易挤入了会场，直奔Konami展台，却见铁丝网围住的《MGS4》试玩区内已经是人山人海。张晓松沿着排队的人群一直找到队伍起始点，只见一个大牌子写着需排队等待约240分钟，直看得他两腿发软，站在原地内心痛苦地挣扎了一番之后，张晓松最终迈开了脚步……走向了附近人流较小的微软展区。

“在日本，我经常都有想插队的冲动，排队的时间实在太痛苦了。”张晓松说，“但是从来没看到有人插队，在这样的氛围中想插队也迈不开步子啊！”这种无处不在的排队现象也许是掌机在日本大行其道的原因。张晓松也为排队而带来了PSP，但4个小时的排队时间完全在他的预料之外，他说：“我是MGS迷，但这不足以支撑我为了十几分钟而苦熬四个小时。”

那天，张晓松总共试玩了四个游戏：《鬼泣4》、《真·三国无双5》、《皇牌空战6》和《瑞奇与叮当 未来毁灭器》，其中前面三款都是在微软展台试玩的，平均只需等待大约20分钟，而若是在Capcom和Koei各自的展台，至少需要2个小时。



“所以我认为日本人比中国人更爱扎堆儿，哪人多往哪去，东京就是因为这样变成全世界最大最拥挤的城市之一。”

张晓松说有些在TGS展出试玩版的游戏其实在秋叶原的一些游戏店就能玩到，Softmap等规模大点的游戏店都有试玩机，去年《鬼泣4》在TGS展出之前早就在Softmap摆出试玩机，几乎都没什么人玩。“本来我还以为TGS的试玩版肯定有些新东西，没想到是一模一样的！”张晓松忿忿地说，“连那20分钟也白等了！”

今年张晓松不打算再去TGS了，他说不仅排队麻烦，而且本来以为会有很多精美的赠品，没想到遛了一圈回来只拿到一堆纸袋子和宣传单。至于他曾抱有幻想的Showgirl和Cosplayer们，张晓松说：“谈起这个更火，原来拍个Cosplay也要排大半天的队！”

TGS现象考察 排队篇



日本总人口达1.27亿，在世界排名第九，而其中有三千多万人都居住在东京都。以每平方公里居住人口计算，日本平均为337人，而东京都为5410人，远高于排名第二的大阪府（4614人）。而作为东京都城市主体的东京23区人口密度达到了1.3万人，与北京相当。超高的人口密度让东京成为全球房价最高的地方，同时也为交通乃至娱乐都带来了众多问题。“排队”就是东京各种高人气娱乐项目常见的风景线。东京不仅人口密度大，而且玩家比例也很大。根据CESA的调查报告，在东京有超过1500万人玩游戏，占全日本游戏人口的四成。这些人中，只要有百分之一的超级铁杆玩家，就可以让TGS有15万的观众，再加上一些其他城市和国家的玩家与记者们，就形成了如今TGS的观众规模。

说起排队，日本的任何一种热门商品都无法与游戏相媲美。1988年《勇者斗恶龙III》发售时曾出现万人长队，打破了一切商品的排队记录，也引发了各种负面社会现象，从此排队就成为了日本玩家们的必备技能之一。后来随着游戏进入到便利店等销售渠道，加上光碟媒体出现后改变了卡带供货不足的局面，《勇者斗恶龙III》那种惊人的排队规模不再出现，但这种超大作以及新主机出现时，在东京一些著名零售店外经常也会有千人以上的队伍规模。这种排队惯例也自然而然地感染了东京游戏展。1996年4月首届TGS在东京晴海BIG



TGS00 春



TGS00 秋



TGS01 春



TGS01 秋



TGS02

SIGHT 展览馆召开时，主办方 CESA 并未预料到玩家们的热情，认为是第一届展会，认知度不够高，因此只租用了 2 个展厅。没想到首日上午开展之前，会场外就有 2000 多人在排队，排队入场的时间至少都要 40 多分钟。从那一届开始，TGS 的展会面积虽然逐届加大，但观众数量提高得更快，每年的观众人数被 CESA 作为衡量展会成功程度的主要指标。

对于主办单位和参展商来说，观众数量越多自然越欢迎，CESA 在门票收入上就有将近 2 亿日元。而厂商可以让它的产品直接面向更多的核心用户，宣传效果大大提高。只是对于普通观众来说，越来越拥挤的场馆更增添了他们的疲惫。虽然 CESA 将会场搬到了幕张国际会展中心，场地规模达到了东京国际汽车展的程度。但与只需眼观即可的车展不同，“试玩”是游戏展会的主要特征，这种需要实际体验的特点与游乐场相似，因此就必然出现了热门游戏试玩台前大排长龙的局面。

从 1996 年到 1999 年，每届 TGS 的观众数量提升速度都很明显。但 2000 年之后，由于 PS2 已经发售，没有了新主机的刺激，导致 2000 年的观众数量骤减，到 2001 年跌到了谷底。因此 CESA 决定将每年两届的 TGS 改为每年一届，之后果然重复了观众数量逐年提升的态势，到 2006 年时随着 PS3 和 Wii 这两部新主机的出现达到了最顶峰。2007 年 CESA 通过延长展会时间的方式令观众人次有所提高，但实际普通观众数量却减少了大约 2 万人。新主机已经发售显然是普通观众减少的主要原因，但也有一个不可忽视的原因是过于拥挤的会场和漫长的试玩等待时间会让很多玩家望而却步。另外一个重要原因是通过下载的方式提供试玩版正变得越来越流行，这让玩家在家中就可以提前玩到心仪的游戏，不用为了体验十几分钟而大老远跑到幕张，还要苦等整个下午。并且在喧闹的会场中，经历漫长而艰苦的等待之后，在进行游戏试玩时难免会因为身体的疲惫而影响到游戏感受。因此有业界人士指出，随着网络化的深入，试玩 DEMO 的网络发布被广为接受之后，将会让公众型游戏展会的实际意义日益淡薄。游戏制作人、声优和各界名人的出席自然会继续吸引大批铁杆玩家，但这又有喧宾夺主之嫌，毕竟游戏展最大的作用应该是让人们提前体验游戏，为今后选购游戏做参考。在这一点上，已经成功举办了十二年的 TGS 有必要重新思考其举办形式。

历届 TGS 观众数量

届	人数	届	人数
96	109649	01 春	118080
97 春	121172	01 秋	129626
97 秋	140630	02	134042
98 春	147913	03	150000
98 秋	156455	04	160096
99 春	163448	05	176056
99 秋	163866	06	192411
00 春	131708	07	193040
00 秋	137400		

TGS 行列规模大比拼

TGS2007

出乎大多数人的预料，本届 TGS 队伍规模最庞大的不是大厂商也不是超大作，而是日本业界超新星 LEVEL-5 的 NDS 展台。理由是该厂商免费向所有人派发《闪电十一人》和《莱顿教授与伦敦之休日》的试玩版，因此在上午 9 点 30 分开始入场之后，怒涛般的玩家疯狂涌向 LEVEL-5 的展台，到 9 点 55 分的时候就挂出了排队等待时间 270 分钟的告示，紧接着就不让观众排队了。其人气之高创造了 TGS 历史新纪录。其实《莱顿教授》虽然人气颇高，但照理也不至于火爆成这样，真正的原因是近年来参展商越来越小气，过去大作大量派发试玩版是很常见的事（Square 曾于首届 TGS 免费派发 10 万张《最终幻想 VII》试玩版），但近年来已经非常罕见，LEVEL-5 派发的试玩版已经是 TGS07 最值钱的赠品。看来日本玩家也是很爱贪小便宜的。

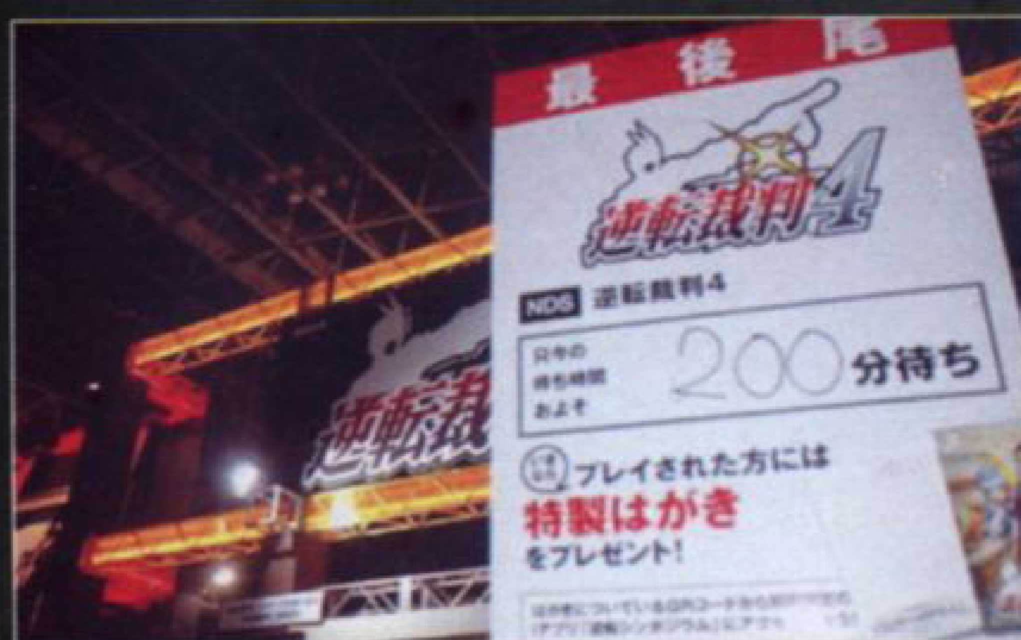

■人山人海的 LEVEL-5 展台

TGS07 排队时间排名

- LEVEL-5 展台：270 分钟
- 《潜龙谍影 4》试玩：240 分钟（全球首次提供试玩版）
- 《梦精灵　星降夜物语》试玩：180 分钟（玩后可获赠一件 T 恤）
- 《风来的西林 3》试玩：150 分钟
- 《忌火起草》试玩：120 分钟
- 《勇者斗恶龙 IV》试玩：120 分钟
- Square Enix 影院：120 分钟

TGS2006

这届 TGS 的最大胜利者无疑是 Capcom，《怪物猎人 携带版 2nd》试玩排队时间长达 4 小时！所以说，TGS 排队时间这个参数基本可以反映当年日本游戏界的流行趋势。猎人众的狂热不容小觑，因此 Capcom 之后在日本各地举办了“怪物猎人大会”，每次都有上万人参加。此外《逆转裁判 4》因为有不少铁杆拥趸加上还有好礼相送，因此排队时间达到了 200 分钟。最能代表 PS3 机能的《鬼泣 4》排队时间为 180 分钟，这让索尼也跟着扬眉吐气了一番。



TGS2005



当你看到 Capcom 展台挂出来的《怪物猎人 2 dos》需排队等待 180 分钟的告示时，就应该知道一颗闪亮的新星已经诞生。除了 Capcom 展台提供的 8 部试玩机外，索尼和网络供应商 KDDI 也各自提供了 4 台试玩机，全部都是人满为患。《幻想水浒传 V》排队时间也达到了 150 分钟，这除了要归功于它的一批忠实玩家外，也离不开它赠送的精美明信片。另外《深渊传说》的排队时间也在 150 分钟左右。



■TGS03



■TGS04



■TGS05



■TGS06



■TGS07

TGS人物故事 意外

“期待着未来十年能给人们带来更大的快乐！”

久多良木健在台上为他的基调演讲总结陈词，昏昏欲睡的渡边宏赶紧打起精神，与周围的记者们一起鼓掌。在这个名为《PS3创造的次世代之娱乐》的基调演讲中果然没有什么了不起的内容，无非是回顾PS家族的辉煌过去，展望PS3的光明未来，将人们早已知道的内容用新的概念和名词重新包装，与所有的学术研讨会一样无聊。如果不是报道的需要，渡边宏早已退场，在事先索尼内部提供的资料中，也没有看到有什么令人意外的新情报，比起上一年岩田聪拿出的一对Wii手柄，久多良木健的这个基调演讲实在枯燥。更加枯燥的是，在演讲之后还有一个记者问答板块，这通常也是彬彬有礼的日本人之间嘘寒问暖的礼仪化问答，从来都不会有什么惊爆的内容。渡边宏的眼皮又一次耷拉了下来，直到那历史性的一刻……

“如果价格太高，也许就无法实现PS3目标中的梦之世界。因此在日本的售价计划减少到5万日元以内，定价49980日元！”

那一刻，渡边宏听到自己的脑袋里嗡地一声，会场内的骚动似乎也听不见了。

作为一个日本的游戏媒体从业人员，渡边宏早已习惯了厂商为他们做好一切报道计划的工作流程，从内容提供、版面设计、报道发布时间乃至一些细节的用词都需要事先经过厂商广报部的审核，有些版面干脆就是厂商直接做好，媒体只要负责在其指定时间发布即可。类似于TGS这种展会，早在开展之前大半个月，厂商就已经提供好内容，只等着开展期间发布，因此对于渡边宏这种与厂商关系很近的记者来说，TGS很少有所谓的惊喜可言。但行事总是出人意料的久多良木健却让当时在场的所有记者都着着实实吃了一惊。日本Game Watch网站对久多良木健基调演讲的报道中甚至对降价消息只字不提，看起来是事前就已经准备好了文稿，而久多良木健的闪电降价声明在不经意的场合中突然发表时，惊慌失措的记者们在紧急更新的后续报道中也是错误百出。渡边宏在会后打了无数个电话，询问了众多记者同行，所有人都是一片迷茫，显然也和他一样对此毫无准备。他还找到索尼的一位公关部人员，问起降价一事时，对方的反应是：“我也是刚刚才知道这事的……”





后来渡边宏才知道，连索尼CEO霍华德·斯特林格事先也不知道PS3的降价决定，在那令人猝不及防的一刻之前，似乎整个世界只有久多良木健一人知道PS3将会创造未发售先降价一万日元的先河，这似乎是他一个人的决定，就像7年前，他在同一个场合突然宣布PS2的日本首发台数将达到100万台，让他的所有下属方寸大乱。渡边说，只有在这种时候，他身为记者对于新闻事件的兴奋感才会被完全点燃，在TGS中已经好几年没有过这种感觉。虽然是一位日本记者，渡边每年更期待的展会是E3而不是TGS，因为在E3展中总是会有各种令人兴奋的意外公布，三大厂商的展前发布会内容就像国家机密一样，谁也不可能提前得知。“在那里有一种真正的战争的感觉。”渡边说。

在TGS2005的岩田聪基调演讲中，渡边宏曾经小小地惊讶了一番，岩田聪拿出遥控器一样简单的手柄时，整个会场的记者都鸦雀无声。但在那一届展会之前，有关Wii手柄的各种相当可靠的传闻已经在日本媒体中流传很广，体感操作方式几乎是已经可以肯定的事实，任天堂也事先放出了要公开手柄的风声，因此在戏剧性程度上比起TGS2006还是有所不及。“如果这两个演讲都是在同一届TGS上发表的话，那就很有E3的味道了。”渡边说，“比起E3，TGS最缺的就是这种令人神经兴奋的火药味！”

TGS现象考察 TGS的次世代战争

日本“电脑娱乐供应商协会”（CESA）诞生于1995年，即SCE开始崛起的一年，可以说是索尼时代里日本游戏业新格局的标志性产物，而当时与各大第三方关系势同水火的任天堂因而没有加入CESA。任天堂与CESA之间存在不少矛盾冲突，当初CESA成立的主要原因是要对抗二手游戏市场，连续数次发起二手游戏扑灭运动，而任天堂却站在二手游戏的一方，公开表示：“游戏卖不好不能怪二手市场，只要设计的游戏够耐玩，玩家就不会急匆匆地把游戏转卖，也就不存在二手市场的威胁。”此外，任天堂还有自己的Space World个展，因此对于CESA举办的TGS向来是不屑一顾，然而就是因为缺少了任天堂，TGS几乎成为了索尼的天下，没有了主机厂商之间的争霸，也就没有了互相较劲的激烈对抗，使其与E3展相比显得平淡许多。缺少了次世代战争的刺激，就少了一些话题性，对媒体来说其新闻价值远不如往年的E3。

TGS一直都是各第三方围绕索尼为中心的秀场，因此TGS观众也是比较偏向于PS系作品。2001年任天堂为了宣传GBA曾在TGS上小规模展出，这可能是山内溥将权力逐步移交给岩田聪后，任天堂为了拉近与第三方的关系而试图加盟TGS的一个试探性举措，但当时得到的展出效果并不好，因此岩田聪当上了社长后，虽然陆续与第三方们重修旧好，却始终不肯参加TGS。不过最近几年由于Wii和NDS的流行，日本的玩家群体发生了结构性变化，虽然索尼在TGS上依旧是一家独大，第三方的展台中出现了越来越多的Wii和NDS游戏，在TGS2008的参展名单中，NDS游戏已经占压倒性多数。在这种趋势变化中，不断有传闻说任天堂将会正式进驻TGS。此外X360的日系大作数量目前也已经非常可观，号召力逐步提升。若任天堂也参展，TGS终将成为三大硬件商的战场，也许将会像E3那样各自举办展前发布会以达到最佳宣威效果，而这种充满惊喜的展前发布会才是真正令全球玩家神经紧绷的精华所在。



TGS 主机争霸战

TGS1996



第一届TGS虽然观众数量只有不到11万人，但次世代战争的火爆程度却超过了以后的任何一届。当时Square已经加盟PS，使其在关注度上占了优势，但SS与PS的销量仍然咬得很紧。在展会中，PS方的杀手锏自然是《最终幻想VII》，试玩碟几乎是所有观众人手一张；而世嘉方面也有号称可对抗《最终幻想VII》的《格兰蒂亚》，原创新作《樱大战》更获得这一年TGS的最高奖项。世嘉宣布SS在1997年3月底之前销量可突破500万台。

TGS1999 秋

DC从1998年秋季的TGS开始参展，在TGS中风光了两届，但是到1999年秋季PS2参展时，人们几乎忘记了世界上还有DC这么一台主机。PS2的参展让TGS的观众人数达到了顶点，PS2的试玩区吸引了一大半的人流，总共31台试玩机成为所有人的目标。《GT赛车2000》（后更名为《GT赛车3》以其高完成度的游戏画面成为这一届TGS的焦点话题。第三方的展台也全面进化为PS2的天下，Koei的《决战》、Namco的《铁拳TT》都非常令人关注，能够从这些PS2游戏中抢走风头的只有PS的《勇者斗恶龙VII》。



TGS2000 秋



微软在这届展会中并没有正式参展，但是花了大量广告费让Xbox的标志无处不在。Konami、Capcom、Namco、Bandai等全部发表了支持声明，当时还传出微软将要收购Square的传闻，无形中给索尼造成不小的压力。处于恶劣环境中的世嘉临时取消了展出计划，几位世嘉高层在记者采访中暗示将支持Xbox，这相当于提前预告了DC将退出市场。微软取代世嘉形成新三强争霸的格局在这一届展会中有了明显的征兆。

TGS2001 秋

退出主机市场的世嘉在展会期间举办了发布会，宣布同时支持Xbox与PS2，并公开了PS2版《VR战士4》。Xbox与PS2的对抗空前激烈，微软展台的规模达到了TGS的"史上最大"，而PS2的游戏阵容依旧无敌，第三方继续全力支持索尼的态度已经十分明显。



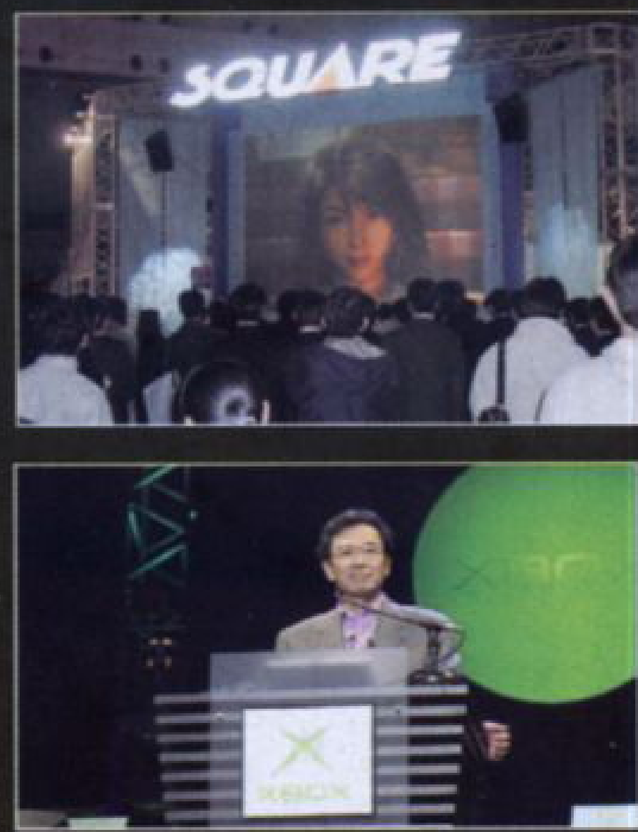
TGS2001 春



比尔·盖茨是这一届TGS的最大话题，CESA副会长迁本宪三说："今年是展会的第十届纪念，因此请了一个大人物来做基调演讲。"接着比尔·盖茨就上台为日本媒体揭开了Xbox的面纱。在比尔·盖茨之后，日本Xbox事业部长宫田敏幸紧接着发表演讲，他是微软从SCE挖过来的高层，他在演讲中的一句话至今仍被引为经典："Xbox是继承了PlayStation理念的主机！"

任天堂的出席是这一届TGS最大的意外，为了给刚刚上市的GBA造势，任天堂摆出了一个小展台，宣传的游戏是《口袋音乐》和《GBA大战争》。虽然规模很小，但已经是TGS的重大突破，而且任天堂的性感Showgirl也非常引人注目。不过PS2只依靠一款《最终幻想X》的试玩展出就足以让微软和任天堂全都黯然失色。





TGS2005

彼得·摩尔在一条走廊里遇到了久多良木健，久多良木健邀请他到PS3影院中欣赏影像，彼得·摩尔却笑了笑邀请他到微软展台，因为"那里所有的游戏都可以玩到！"这段小轶事是对TGS2005次世代战争最直观的写照。PS3完全以影像方式出展，在其专设的PS3影院中播放了大量高质量的CG，人气为全场最高；而微软展台提供的都是实机试玩，画面自然比CG差许多，微软自知在TGS中不是索尼的对手，因此先声夺人，于展会的几天前举办了展前发布会，将E3的成功经验搬到了TGS上。但无论是微软还是索尼都没有赢得胜利——岩田聪只用一个基调演讲就成为了本届TGS的头号焦点，新型手柄的话题性压倒了PS3和X360。



TGS人物故事 不可思议之国


■美丽的KAOMI喜欢摄影，因此经常出外踏青。

“平凡的每一天都是不可思议之国里的爱丽丝”

这是专业模特KAOMI在博客中对自己的介绍。今年24岁的KAOMI爱好广泛，钓鱼、下厨、摄影、电影、网球，这些各不相干的活动她都喜欢，但游戏才是她的最爱。与很多玩游戏的日本女孩一样，KAOMI喜欢NDS的《来吧！动物之森》，但她并不是人们印象中那种只泡在可爱游戏世界里的女孩。KAOMI有三台游戏机：NDS、PSP和PS2，掌机上喜欢的有《乐克乐克》和《莱顿教授》和《逆转裁判》，而PS2上喜欢的游戏很杂，有《块魂》、《大神》、《如龙》等，她还经常与闺中密友们面红耳赤地争论《最终幻想》与《勇者斗恶龙》的优劣，虽然这两个都是她喜欢的游戏系列，但质朴的《勇者斗恶龙》更招她喜欢。仅次于《勇者斗恶龙》的却是“《横行霸道》系列”，KAOMI自称是日本屈指可数的《GTA》女性爱好者之一，她喜欢到处开车撞人，搞得整座城市鸡飞狗跳，只是经常迷迷糊糊、坐电车老是睡过站的她无论玩多少次都会在游戏世界里迷路。

KAOMI梦想成为奥黛丽·赫本和黑柳彻子那样的优秀女性，虽然她没能进入演艺圈，但总算在模特界混出了小小的名气。幕张会展中心对于这样一位专业模特来说是再熟悉不过的地方，她曾给丰田当过赛车女郎，给网站和美容院做过广告模特，更是经常在东京机动车展和东京自动车沙龙中当模特。每次展会中一大半的模特她都认识。由于同一家模特公司的模特经常会分派到不同游戏公司的展台，喜欢摄影的KAOMI经常趁着展会的休息期间跑到其他展台给姐妹们拍照。模特公司每个月都会给她安排好几场展会任务，KAOMI最期待的还是东京游戏展，虽然辛苦，但是会看到很多自己也很关注的新作，而且她也有自己的一些玩家粉丝！2007年9月19日，趁着TGS的战斗即将开始之前，KAOMI和两位好友疯狂玩乐放松了一番，深夜返回住所时，电车中空空荡荡，喝得酩酊大醉的三个疯丫头在车厢中尽情打闹，接下来的四天将再次经受高强度的“展会大战”……

“往前倾一点，再倾一点，把手拿开嘛！好，好，就这样……”KAOMI拿着手机指引着好友樱田美优做出了一个性感撩人的姿势，然后抓拍了一张照片，“真是一张杀必死的照片啊！哈哈！”KAOMI开心地说。

樱田美优是这届展会中Tecmo的Showgirl，站在展台外围专供人们拍照。虽然没有《死或生》，这届Tecmo的展出策略依然是打人肉牌，舞台上隔三岔五就会有一群身材火辣的三点式美女进行艳舞表演，Tecmo的展台本来就是在一个比较开阔的地方，当音乐响起时，舞台上白花花的一片玉体横陈，大老远地就能看见，在这个时候就会有一大批记者和玩家蜂拥而来。其实比起在舞台上表演的Showgirl，整天站在舞台外围供人拍照的樱田美优更加辛苦，穿着高跟鞋站一整天即使是对她这样的专业模特也是很大的挑战。相比之下被安排到电信公司KDDI展台的KAOMI要轻松一些，毕竟人流量没有Tecmo那么大，不过依然无法改变要站一整天的事实，而且同样也要应付无数观众的拍照要求。KDDI模特的午间休息时间只有50分钟，用这段时间KAOMI要做如下事情：换上普通服装、带上手机到处拍照、买午饭、吃午饭、返回展台、换回Showgirl服装。她的旺盛精力总是让同事们羡慕不已。

TGS结束后的第二天，KAOMI和另外5名好友到一家料理店边喝边聊直到深夜，他们在疲惫与醉意中偶然聊到一些有趣的回忆，于是大家哄堂大笑，疲惫感消除了不少。那天回家时，KAOMI与另外合租的两人乘坐电车。依然是那部深夜里空荡荡的电车，依然是三个东倒西歪全身酒气的女孩，他们又一次打闹着在车厢中合影留念，一切都那么熟悉……

“朋友和家人的支持，还有经理和同事们的鼓励都让我很开心，我很喜欢这样美好的工作环境！”KAOMI说。对工作的热情一直支撑着KAOMI，让她在腿部几乎失去知觉时依然发自内心地对观众们摆出甜美的笑容，在休息室里还经常制造欢乐，给同事们打气。展会的最后一天，一个粉丝给她送了一份礼物——那是一个可以缓解腿部疲劳的小按摩垫，KAOMI捧着她的礼物，泪珠在眼眶里打转。在最终日的闭幕式结束之后，KAOMI回到后台，被告知她的母亲从大老远赶来看她。在会客室里，母亲满脸笑容地拍拍她的头，KAOMI的泪水夺眶而出，滴落在母亲的肩上。KAOMI说这不仅是对温暖亲情的感怀，也是一种任务达成之后的成就感。KAOMI曾经的梦想是像迪士尼一样给全世界带来快乐，她没有机会实现如此伟大的理想，但至少可以给所有看到她的观众留下一个甜美的笑容。

“TGS07就这样落下了帷幕——这是我学到最多东西，回忆最深的一次展会！”KAOMI说。


▲KAOMI用手机给Tecmo展台Showgirl樱田美优拍摄的照片。


▲KAOMI是同事间的调皮小精灵，在Showgirl的休息室里，她的存在会让周围充满笑声。


▲空荡荡的电车里，KAOMI与醉醺醺的好友们合影留念。

TGS现象考察 SHOWGIRL

根据CESA的调查，在东京游戏展的观众中，八成以上为男性，因此美女是吸引观众注意最直接有效的手段。从第一届TGS开始，Showgirl就是展会最靓丽的风景线之一。很多大型厂商通常是通过模特公司直接“租用”模特当Showgirl，因此在TGS中经常可以看到车展中大放异彩的“赛车女皇”，不过这些专业模特大多要价较高，一些小型厂商也经常通过公开募集的方式征集女性游戏玩家当Showgirl。对于游戏公司来说，虽然报名的玩家没有专业模特的气质与形象，但对游戏熟悉，可以安排在试玩区指导观众进行试玩，而且成本低廉，一般只要提供衣食住行的费用即可；而对于报名的玩家来说，能够有机会在游戏展会中当Showgirl，而且让自己的照片出现在各种媒体中，自然也是非常诱人的事。

从1997年秋季东京游戏展首次在幕张会展中心举办开始，为了吸引眼球，CESA特别举办了“Best Costume in Tokyo Game Show”（东京游戏展最佳服装）大赛，邀请玩家和媒体做评判，对会场中Showgirl所穿的服装进行评比。最佳服装评比的现场与时装展和选美比赛没有什么不同，厂商派出的Showgirl也要通过走T型台的方式让评委评选，此外还有关于游戏知识的问答。

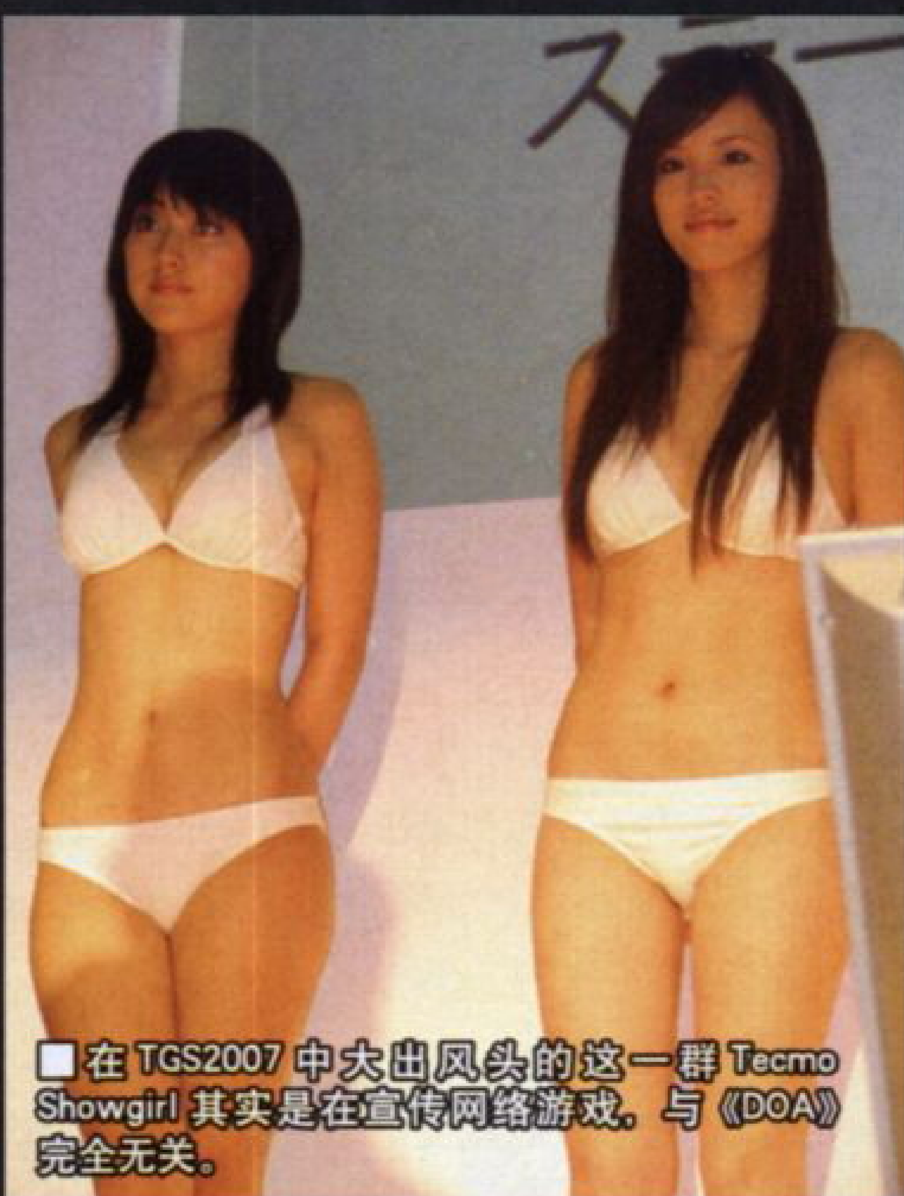
最佳服装大赛一方面是要吸引观众眼球，一方面也是要鼓励参展商在Showgirl的服装上多下工夫，以凝聚其展台的人气。其实最佳服装奖这个头衔虽然有如浮云，但对于展台关注度的提高还是很有帮助的。根据日本PC Watch报道，每次最佳服装奖评选的报道都是TGS报道中点击量最高的，而且获奖照片刊载的次日，相应展位的人气也会明显提高。对最佳服装大赛踊跃

响应的厂商也有不少，有些公司通过内部比赛或者公开招募的方式征集优秀服装设计，更有个别厂家与杂志合作，向读者招募服装设计。

日本有些媒体认为，现在中国的Chinajoy就像早些年的TGS，很多展台为了提高人气几乎把展会变成选美大会。无论是Showgirl的质量还是穿着的暴露程度，早些年的TGS都要远胜过如今。但1998年后，TGS的观众规模几乎已经达到了会场容纳人数的极限，大型厂商的展台本来就已经人满为患，不需要靠Showgirl来聚集人气，而且厂商也不希望通过Showgirl引来一些"登徒浪子"，依靠游戏本身的魅力吸引观众才能使其宝贵的展位空间用来容纳真正的目标客户，避免让Showgirl抢了游戏本身的风头。因此实力雄厚的游戏公司Showgirl反而越保守，Square就很少在Showgirl上花太多工夫，SCE虽然Showgirl数量总是数一数二，但通常都是包得严严实实，其Showgirl的主要作用不是吸引眼球，而是进行游戏试玩的讲解。日本人通常将Showgirl称为"Companion"（玩伴），因此从本质上说，陪伴在观众身边试玩游戏才是她们应尽的职责。

最近几年TGS的Showgirl暴露尺度明显降低，不过也不是完全没有了暴露型Showgirl，用Showgirl来吸引眼球依然是小厂商最好的法宝。TGS2007中，暴露尺度最高的Showgirl就在网游公司CYKAN的展台，Tecmo展台的一大批三点式Showgirl被误认为是宣传《DOA》，其实是宣传其不知名的网游新作。对于这些冷门展台来说，Showgirl的意义更为重大。

直观一点说：Showgirl的观赏意义正在降低，指导意义正在提高，因此Showgirl质量的降低其实是展会走向成熟的表现，日本媒体对于TGS的报道方向也是在淡化Showgirl，强化对于游戏主体的报道。TGS毕竟不是"Tokyo Girl Show"！



在TGS2007中大出风头的这一群Tecmo Showgirl其实是在宣传网络游戏，与《DOA》完全无关。



SCE的Showgirl在数量上一直数一数二，但衣着都比较保守。



现在这种肉弹型Showgirl一般只有在小展台才能看到。



Sammy在TGS2000春举办的现场泳装选拔赛。

历届TGS服装评选

TGS1999秋

Capcom的这套服装乍一看没有什么特殊之处，之所以成为本届最佳服装奖获得者是因为身上绑着的那条黄色缎带，上面赫然写着CAUTION（警告）字样，显然是警察用于封锁现场的警示线，看到这里你就应该知道他们代表的游戏正是"《生化危机》系列"。



TGS2000春

参与这一界最佳服装奖角逐的公司比上一年减少了5家，但是依然有无数佳丽到来，记者们更是蜂拥而至，比赛开始前30分钟已经座无虚席。本届得奖者是Konami的Showgirl服装，Konami共派出8人参赛，其实在服装设计上并没有多少出彩之处，只是这一年的参赛作品水平明显不行，因此才勉强获胜。



TGS2000秋



本届最佳服装奖获得者是Namco的PS2新作《摩托GP》的Showgirl，赛车女皇式服装与遮阳伞的搭配确实很醒目，而且上半身两块红布遮住内衣的构思也很巧妙。不过会场内人气最高的服装其实是Bandai的WonderSwan Color的Showgirl所穿的虹色服装，可惜Bandai没有参评。

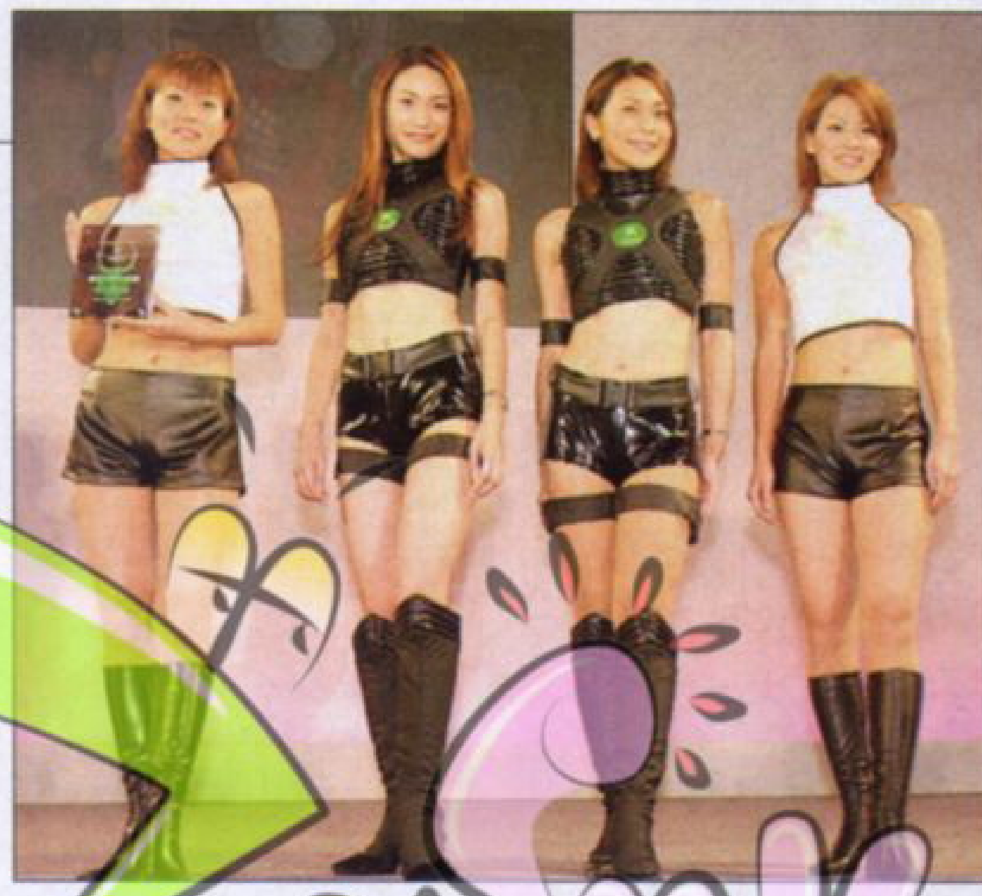
TGS2001春



《鬼武者》虽然已经发售，但是依然参展，而且还捧走了最佳服装奖。而服装的设计者正是《鬼武者》制作人、Capcom当红炸子鸡稻船敬二。单肩设计以及腰部开的大口都是相当大胆的设计，再加上网纹丝袜更显性感。只是似乎看不出与《鬼武者》有什么关联……

TGS2001秋

这届的最佳服装奖被微软摘得，Xbox造型的上衣非常抢眼，而且中间的绿色X标志还闪闪发亮，因此获得了观众压倒性的支持。黑衣的Showgirl站在展台前方负责吸引眼球，白衣Showgirl就在后方进行游戏试玩指导以及发放礼品。



TGS人物故事 异域之旅


■一行人观看的相扑比赛。中途 Brian 还学一个日本老女人，做出忍者的动作，兴奋地把自己的棉坐垫扔向前方。


■ CheapAssGamer 网站的 CheapyD 做出了令人巨寒的动作。

Chris Paladino 与 Michael Wolf 是微软全球营销部的员工，他们在网上有一个半官方性质的博客，通过这个博客与玩家们交流 X360 的相关问题，同时也是人们了解微软游戏部普通员工的一个很好的窗口。

2007 年 9 月 17 日，Paladino 与 Wolf 踏上了日本国土。十几个小时的航程之后，他们最想做的就是饱餐一顿。他们来到一家很有日本特色的小餐馆，点了一些看起来不错的食物。当店员把几大盘的肉端到他们面前时，肚子饿得咕咕叫的 Paladino 却不知该如何"下嘴"，他把手上的一副筷子上下打量了一番，就握着筷子当餐叉一样插入肉中。饿得眼冒金星的 Paladino 正要把肉塞到嘴里，旁边一个好心人告诉他要把肉先扔到烧开的汤锅里……可怜的 Paladino 显然没注意到那几大盘肉还是血红色的，显然，他也不知道这世界上有种东西叫做"火锅"。

当 Paladino 饿得想吃生肉时，在凌晨 6 点的奥兰多国际机场值机柜台，一个男子翻箱倒柜地把自己的行李掏了个遍，在寂静的清晨显得格外醒目。这个人就是 Xbox LIVE 团队鼎鼎大名的程序设计师 Major Nelson，本来说好了要和 Paladino 他们在日本碰面，但他的护照却不翼而飞。TGS 之旅注定泡汤，几个小时后，他搭乘另一架飞机回到了西雅图，为 Xbox.com 献上 TGS 报道的任务完全落到了 Paladino 和 Wolf 的身上。

对于两位来自美国的微软营销人员来说，日本的一切都是那么新鲜，从一尘不染的街道，到路上成群结队的水手服女生们，再到路边没一辆上锁的自行车，Paladino 和 Wolf 觉得一切都很新奇。还有更新鲜的是他们一直以来仰慕已久的日本相扑。CheapAssGamer 网站的 CheapyD 邀请他们和 Kotaku 网站的编辑一起去看东京相扑大赛，来到赛场外时，一行人看到外墙充满日本特色的相扑古画，立刻围上前去合影留念。CheapyD 突发奇想，把头靠在相扑手的屁股上，做出"闻屁"的动作，一脸颇为享受的表情，把几个同行的伙伴笑得东倒西歪。这次同行的微软职员与媒体总共八九人，很多人都是第一次看相扑表演，他们一边吃烤鸡肉串，一边喝米酒，沉浸在真正的传统日本文化中。看到这些相扑手时，Paladino 脑中立即浮现了《街头霸王》中的本田，当其中一个相扑手做出那招标志性的百裂张手的架势时，Paladino 和 CheapD 以及 Kotaku 的 Brian 等人几乎是异口同声地大叫着模仿起本田的叫声："嗬嗬嗬嗬嗬……"

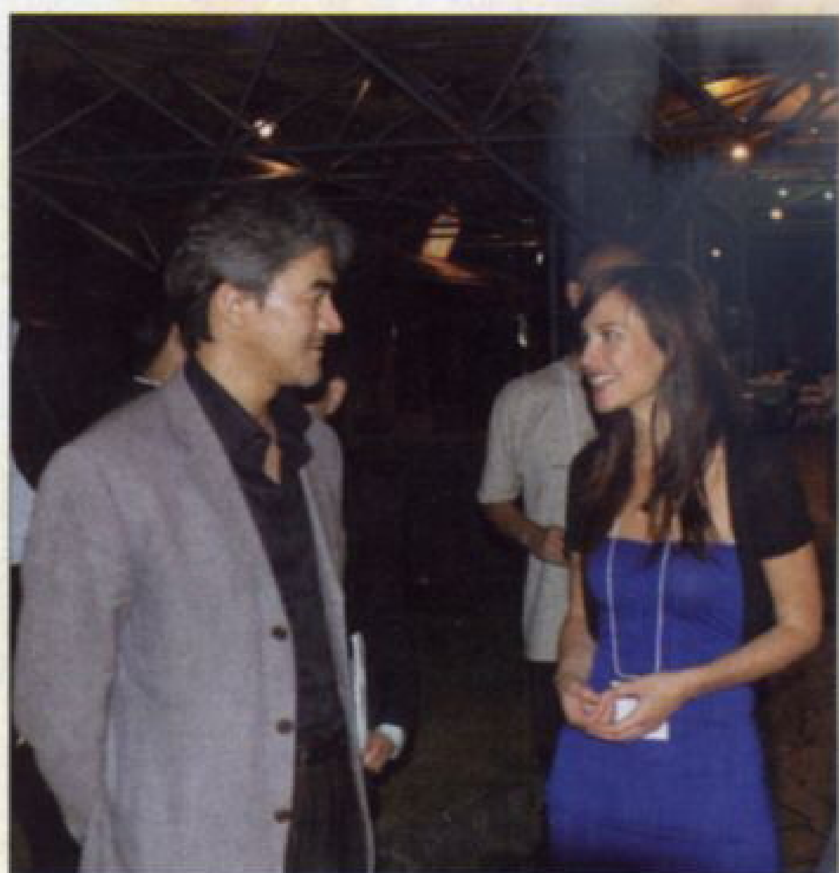
"除了那个被扔下台的大家伙外，大家都很开心！" Paladino 说。

Paladino 这次来 TGS 的目的本来就是半旅游性质的，虽然也有一些非正式的报道工作，但没有什么条条框框的限制。他还放着 X360 版本不玩，专门跑到索尼展台玩了一把 PS3 版的《吉他英雄 III》，偷拍了几个正专心致志工作的索尼 Showgirl。比起两个月前在圣莫尼卡举办的 E3，TGS 至少辉煌灿烂得多，与往年的 E3 相比也不遑多让，这才是游戏展会应该有的样子。比较令人意外的是，微软展台并没有想像中那么冷清。日本的 Xbox 部门一直是亏钱大户，Paladino 这些在美国工作的微软员工看来，日本人应该是看到 Xbox 这个标志撒腿就跑的。几年前因为有比尔·盖茨亲临会场，又偶尔狂打美女牌，因此曾吸引了不少观众，但这次在 Paladino 已知的展出计划中不仅没有什么高层到场，连 Showgirl 们都很收敛，身体裹得严严实实的，与不远处一个网游小展台里纷纷露出大半个胸部的 MM 相比完全没有看点，舞台活动中也几乎没有什么美女歌舞节目。微软这次的目标很明确：一切以游戏为主，剔除所有喧宾夺主的元素。

这个脚踏实地的宣传方针竟然取得了成功！在主展台两侧的《真·三国无双 5》、《鬼泣 4》等游戏都围起了小半圈的观众，不管他们是不是从各自厂商过于拥挤的人群中分流而来，至少可以确定的是他们是老老实实地冲着这些游戏而来，不是为了美女或者赠品。更加令 Paladino 意外的是，《光环 3》的一个舞台活动竟然掀起了高潮，台下人头攒动，把场馆的主过道都堵得密不透风。"原来东京也有这么多《光环》玩家吗？"

东京之行让 Paladino 等人感受了异域风情，比较遗憾的是因而错过了 9 月 24 日在美国举办的《光环 3》盛大午夜首卖会。好在 TGS 期间，日本微软邀请一些记者和业界关系人士在一个高级私人会所举办了"国际社区与媒体聚会"，现场还举办了《光环 3》比赛，算是给它的首发进行小小的庆祝。婕德·雷蒙德等制作人也都到场庆贺。

那天的最后一个新鲜玩意儿是"忍者列车"，那是一辆长度几乎可与小型客机媲美的超级大巴，里面却只装了五六个人，那是把他们载回酒店的车。有人在车中间的地板上放了一台笔记本，打开舒缓的音乐，Paladino 靠在舒适柔软的椅背上，放松了一天的疲惫，他的东京之旅也即将结束……


▲婕德·雷蒙德与日本 Xbox 事业部长泉水敬出现在微软"国际社区与媒体聚会"现场。





TGS现象考察 微软之路


■ TGS2001 春，比尔·盖茨一手拿手柄一手拿汉堡的宣传海报是幕张会场中心各饮食区的专用餐盘广告，这可是屈指可数的由盖茨亲自出面的平面广告。

大家都知道微软重视日本市场，到底有多重视？从比尔·盖茨为Xbox而在日本抛头露面的频率就可以看出个大概。比尔·盖茨直到2006年才第一次出席了E3展，而为了日本，他曾在2001年连续两届在TGS中出现，之后又在2002年初的Xbox日本首发中到达现场叫卖。有比尔·盖茨亲自叫阵，微软在TGS中自然也是从来都不甘于人后，从2001年秋季TGS开始，微软就一直是TGS上最大的展台之一。

其实早在2000年秋季的TGS，微软就利用该展会首次公开了"Xbox"这个正式定名与LOGO，巨大的X标志不仅在会场内随处可见，而且在电车站等处也都可以看到，微软还向人们免费派发背后有Xbox标志的T恤衫。Capcom、Enix等公司此时就已明确表示了对微软的支持，Konami更是宣布将会在Xbox上推出《潜龙谍影X》。相信所有参加过这一届TGS的观众，都能感觉到软件巨鳄对游戏业的虎视眈眈。可以说，微软进军日本市场的起点就是东京游戏展。

微软之所以将东京游戏展作为突破口，反映了Xbox的市场定位。微软知道这样一部新主机要打入游戏市场，首先要抓住核心玩家，这是游戏消费能力最强、最期待新主机的消费人群，而TGS就是一个以核心玩家为主体的展会，显然是微软最好的突破口。根据CESA在TGS2000春进行的调查，TGS的观众平均年龄为19.4岁，正是微软主攻的年龄层。此外，TGS观众平均每年购买的游戏达到11款，平常每天的游戏时间长达100分钟，是一个真正以游戏为主要娱乐方式的族群。

从微软在TGS上展出形式的变化，也可以看出其对日本市场的战略变化。初期是以打响品牌为主要目标，让观众铭记Xbox这个名字，因此是以吸引眼球的展出战略为主，从艳舞表演到超大规模的Showgirl阵容以及豪华的展台布置都成为会场亮点，微软甚至让Showgirl穿上Xbox主机形状的服装，力求给观众留下深刻印象。而到了后期，大多数核心玩家都知道了Xbox，更知道Xbox没什么游戏可玩，此时微软的展出重点就变成主打软件牌，Showgirl的功能从吸引眼球变为引导玩家试玩，"游戏体验"成为了微软的新方针。

TGS 历届微软展台

TGS2001 春

这届展会微软举办了"X美女大赛"投票活动，不过最大的噱头还是别出心裁的钢管舞特技表演，性感舞者通过钢丝凌空回转，并用这种方式给Xbox的众多新作影像揭幕，成为会场最大的亮点。不过也经常看到一些父母捂住孩子的眼睛走开……



TGS2001 秋

本届TGS微软可谓全面出击，不仅首次提供了Xbox的试玩机（多达150台），公布了日版Xbox的发售日，而且派出了100多名Showgirl，以"史上最大规模的展台"成为当届话题。微软的舞台活动也非常丰富，最受关注的自然是比尔·盖茨登台并表示与世嘉全面合作。

盖茨夫妇还与已故的大川功联名当场向儿童基金会捐赠20万美元。



TGS2002



Xbox刚在日本发售半年就已几乎完全卖不动了，日本微软方面也进行了大裁员，这种惨况在TGS上也可以看出。微软的展台规模大大缩小，Showgirl也减少了许多，各种新作试玩成为主体。重点宣传对象是Xbox LIVE相应游戏。

TGS2003

微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫与彼得·摩尔来到本届TGS，公布了Xbox在欧美还算不错的成绩，同时也利用TGS的机会宣布他们从Square那里挖来了丸山嘉浩担任日本Xbox事业部长。这是微软在日本出师不利之后又一轮强攻的开始，



展出规模有所恢复，出现了上百名超短裙性感美女排排站的壮观场面。

TGS2004



这一届微软以各种比赛活动为主打，包括《极限竞速》、《忍者龙剑传》等游戏的比赛，显然是以超铁杆向玩家为宣传主力，这也是Xbox晚年在日本余下的仅有的支持者。

TGS2005

随着X360的即将到来，微软在TGS上的宣传攻势又开始掀起高潮，会场提供了80多台试玩机，而且非常注重"高清体验"，在展台设计上划分了"X360体验区"、"X360概念区"等，让玩家看到次世代为家



庭带来的新娱乐感受。

TGS2006

把这届TGS的微软展台称为"《蓝龙》专门展台"也不为过，《蓝龙》的单独体验区外大排长龙，微软展区终于也出现了排队时间达90分钟以上的地方。为了让全场观众都来到《蓝龙》体验区，微软派出全部

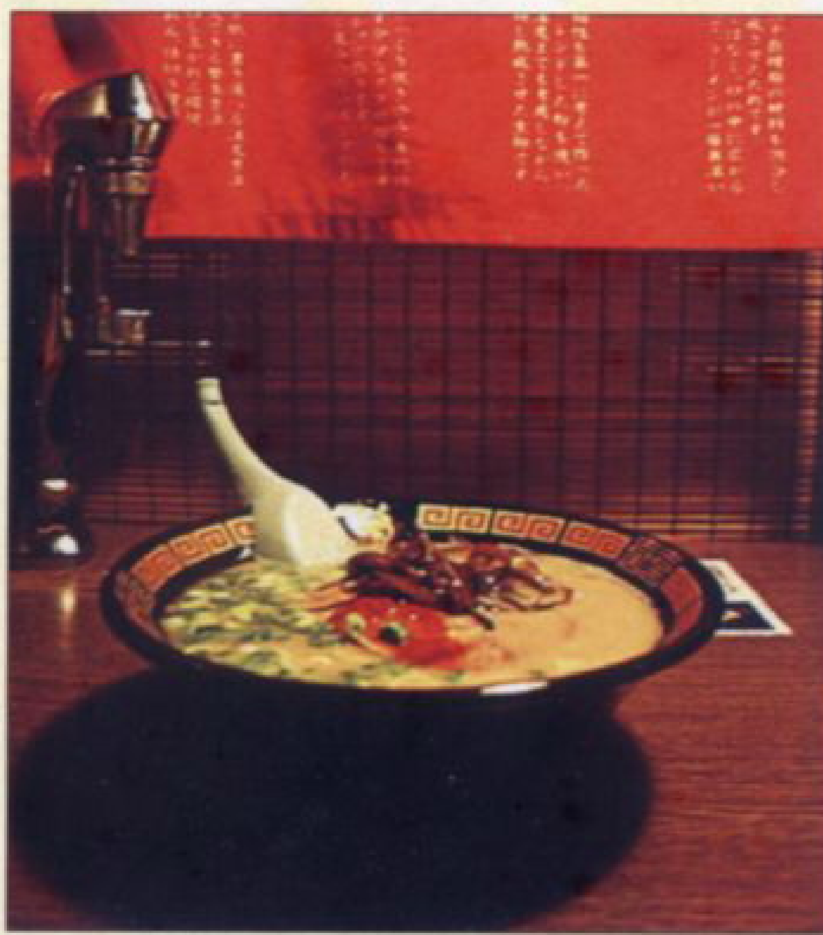
Showgirl在蓝龙区外站成一排向记者和玩家们行礼，出尽了风头。



TGS人物故事 洋记者之旅

《电子游戏月刊》(EGM)是美国最老牌的游戏杂志之一，可能很多人都不知道，这家杂志社中有很多美籍华人，包括前主编Dan Hsu和两位女性编辑Karen Chu和Alice Liang都是华人。可能是因为有这些华人编辑坐镇，《EGM》杂志是对日系游戏关注度最高的美国游戏媒体之一，这从他们对日系游戏的报道力度以及游戏评分和历史经典游戏评选中就可以看得清清楚楚。但是与IGN、Kotaku等对日本同样十分关注的媒体一样，《EGM》编辑部真正会日语的没有几个，因此他们虽然在TGS2007期间派出了多达十几人的庞大报道团队，大多数人却只能在那个远东的陌生世界里瞎凑热闹。


▲ Alice给自己买了一台PSP-2000，当晚在酒店拍照留念。


▲ Alice在秋叶原吃的一碗拉面，她说这是她吃过最好吃的拉面。

Benjamin Doron站在汹涌的人潮中，烈日炙烤，晒得皮肤微微发疼，好在他总算还记得戴上一顶帽子。Doron的旁边也站在一个美国佬，与Doron一样，他是一个普通玩家，大老远地从德克萨斯州飞过来。这个家伙星期五的时候就已经到了会场，那时是媒体开放日。本来TGS对于媒体记者的检查就不是很严格，只要有名片加护照很容易就可以骗到一张媒体通行证，但德州佬连名片也没有，门卫的英语不是很好，他们问他是不是学生，他摸摸脑袋回答“是”，门卫也糊里糊涂地放他进去了。Doron听完他的陈述，妒忌得恨不得抽自己俩耳光：“我怎么就不来试试呢！”

可能是因为这两年TGS提出了“打造国际化展会”的口号，一直在努力吸引海外媒体和游客，一看到金发碧眼的外国人就特别仁慈。Doron放眼望去，看到也有不少和他一样的外国人，看起来E3倒掉之后，来到日本的普通海外玩家确实多了不少。

Doron是《EGM》网站1UP的网友，和他一样自费飞跃大半个地球来到东京参观TGS的欧美玩家还有很多。不少旅游公司还推出了TGS八日游服务项目，POP JAPAN旅游网站就有这样的项目，总计费用约2500美元，报团者还可以到一些游戏公司里参观一番。虽说日本游戏在欧美的影响力正在降低，但是像Doron这种从马里奥时代走过来的铁杆日式游戏迷在欧美还有很多。

“呜呜，可惜我看不懂日语……”1UP/《EGM》编辑在《时间空洞》的TGS前瞻报道中这样写道。Doron看到之后更加气愤，那天因为排队的人实在太多，他最期待的《莱顿教授》新作和《时间空洞》结果都没玩到，“也许1up应该给我发一张媒体通行证，这样我就可以在人不是很多的时候把那些好游戏都玩个遍了！”Doron悻悻地说。



▲ Konami的展前媒体见面会。


Jeremy Parish等编辑被分为另一组，前往Bandai Namco的总部采访，富丽堂皇的办公楼让他们大开眼界。


▲ TGS第一天《EGM》的庞大报道团在会场外集合。

当精通日语的普通玩家Doron为排不上队而烦恼时，《EGM》编辑Alice Liang已经几乎放弃了TGS报道任务。前两天的业界开放日中，她已经差不多把该玩的都玩了，但是语言障碍却让她和同事们在1up网站中更新的前瞻报道显得肤浅甚至有很多错漏。CESA虽然努力为欧美媒体创造一个国际化的环境，在基调演讲中也提供了英语同步翻译，但会场中的游戏试玩版毕竟全部都是日语，欧美记者只能看个热闹，动作类游戏还好，RPG之类有语言要求的就只能连蒙带猜了，在IGN和Gamespot等网站的报道中，同样可以看到三国与日本战国都分不清楚的尴尬“前瞻”。

那是Alice第一次到东京，自小在美国长大的她对于倒时差没有什么经验。老前辈们告诉她一个秘方：晚上越晚睡越好，第二天中午之前绝对不要起床。而Alice坐上从成田机场到酒店的大巴中就睡得昏天黑地了。在TGS的正式报道任务开始之前，《EGM》的编辑们有一天的休息时间用来调整时差，报道团队分为几个小组分头行动。Alice自然借此机会去了一趟秋叶原，还顺便买了一台刚刚在日本发售的PSP-2000，只是在秋叶原逛了没几个小时就觉得腿都要断了。前辈们告诉她：与TGS相比，这只能算饭后散步。

《EGM》是日本游戏公司最熟悉的欧美媒体之一，之所以派出这么大的报道团，就是要分别参加Konami、Namco等举办的展前记者见面会，这对他们来说比TGS本身更重要，因为只有在这个时候才有人用英文向他们详细讲解。真正的TGS会场其实也只是走个过场，感受一下现场气氛。这种媒体见面会几年前就已经开始，模仿了E3的经验，是日本公司与欧美媒体拉近距离的表现。不过Alice发现这些厂商给的截图和资料似乎几个月前就已经在《FAMI通》中看过了。

“听说日本人好东西都只留给自己，给外国人的都是旧东西。”Alice不满地说，“看来果真如此！”

TGS现象考察 国际化之路

TGS的出现虽然比E3晚一年，但凭借当时日本游戏业界君临天下的非凡地位，在最初几年里，每年两届的TGS与每年一届的E3相比不遑多让，无论是规模还是声势都处于势均力敌的地位。但随着美国游戏业的崛起，E3的发展神速，进入2000年后就已经完全超越了TGS，更为重要的是，在美国召开的E3以英语为主体，有着国际化的优势，不仅吸引大量欧洲厂商、媒体和观众，而且日本厂商也出于拓展海外市场的需要而纷纷涌入。从2000年开始，以Konami、Capcom为首的一批日本游戏公司就开始将E3作为其主战场，索尼与任天堂也是将最重头的内容放在E3发布。2002年，TGS改为一年一届，之所以没有选择三月份，就是因为无法与E3抗衡，如果选择在E3之前召开，很多厂商可能会直接跳过TGS，仅参加E3展。

2007年随着E3规模的萎缩，对于TGS来说是一个树立全球最大级游戏展地位的最佳契机，CESA因此提出国际化、商务化的改革方向，首先是将内部展出日改为两天，希望更多厂商利用TGS的机会进行商贸洽谈，取代过去E3的作用。国际化对于CESA来说是更加重要的目标，除去非CESA会员的任天堂势力之外，日本国内市场实际上从来就没有摆脱过萎缩状态，2006年后日本厂商提高海外市场占有率的愿望更加迫切，因此TGS提高国际化程度既是其提高自身地位的必然之路，也是CESA为会员企业创造价值的必要举措。在TGS2007和TGS2008的计划纲要中，都明确提出加强TGS的国际化程度。2002年TGS改为一年一次的同时，CESA也拉来了日经BP社共同协办，这对于提高TGS的商务功能以及吸引主流媒体很有好处。2006年TGS的海外记者数量达到1380人，比上年提高30%；2007年，TGS的海外参展商数量从50家提高到了100家。2007年TGS与经济产业省主办的东京国际电影节统合，成为“日本国际娱乐节”，为的就是加强声势，提高国际影响力，以求吸引海外媒体与厂商。

虽然CESA从2002年就已经开始将国际化作为重要目标，但日本

游戏产业的特性以及语言环境却是无论如何也无法改变的先天限制。美式游戏在日本几乎毫无市场，虽然EA等厂商一直在努力打开日本市场，但收效甚微，因此欧美厂商对于面向日本玩家的TGS一向不感冒，EA、迪士尼等虽然也有参展，但在会场中几乎感觉不到他们的存在，受关注程度还不如小小的台湾游戏馆。厂商和展出游戏的本土化色彩太浓使其被欧美业界定义为“地区性展会”，国际化程度还不如德国的莱比锡游戏展。另外，任天堂在山内溥时代几乎与整个业界为敌，因此也没有加入CESA，至今仍然以“因为是非会员企业所以不参加”、“京都与幕张距离太远”、“只能吸引东京周边的观众”等理由而不出席TGS，一般都是独自在日本各主要城市举办个展，而任天堂的缺席使得TGS对海外媒体的吸引力大打折扣。不过日本游戏商目前都在将国际化作为自己的主要目标，Capcom与SE都提出今后的目标是海外业务比重占8成，Konami的《MGS》和《PES》这两大支柱都是以欧美市场为主，NBGI则是借助微软的提携加强海外业务，Koei也通过与Tecmo的合并扩大海外市场，这些日企的纷纷国际化将使其具有国际吸引力的作品数量大大增加，TGS也将因而拥有更多国际口味的参展游戏，这在一定程度上也可逐渐改变日本玩家的游戏口味。事实上《FAMI通》等游戏媒体近年来都在加大对美式游戏的宣传力度，Capcom引进的《GTA》、EA推出的《我的模拟人生》在日本都有相当出色的战绩。当日本玩家更乐于接受美式游戏时，TGS的欧美参展商数量自然会逐渐增加。只有从内容上加强国际化，TGS才能真正成为国际展会，具备取代E3的实力。



▲在典型的日式小包间中聚餐的《EGM》记者团。

TGS 中的欧美厂商

TGS2002

从2002年开始，TGS加强了对欧美厂商的关怀，这一年就有暴雪这个天皇巨星级厂商高调参展，并且进行了《星际争霸 幽灵》的全球首次公开，被日本媒体称为“彗星般的冲击发表”！暴雪没有选择E3却在TGS上公布该作，主要是因为《星际争霸》在亚洲国家的地位甚至比欧美更高。暴雪还在会中宣布该作将由Capcom负责日本地区的发行，Capcom当即为它开放了官方网站，并表示期望该作于2003年内发售。可惜这款动作冒险游戏版的《星际》最终难产。





TGS2003

EA相隔四年之后再次出席TGS，原因是Square与Enix合并之后，EA与Square的合作发行协议也随之到期，EA开始自己在日本组建发行渠道。这次在TGS上的出展相当成功，以《荣誉勋章 日出》和《007 得与失》为主，设置了相当大的展台，前者的排队时间达到了30分钟左右，珍珠港奇袭的题材非常吸引日本观众。而《007 得与失》由于邀请了日本人气模特伊东美咲代言，而且现场还有身着华丽晚装的女郎一对一陪玩，因此吸引了大量男性观众。

TGS2004

作为欧美厂商打入日本的先锋队，EA在这届展会中不仅展出了《极品飞车 地下狂飙2》、《火爆狂飙3》等自家作品，还展出了由其代理日本发行的LucasArts三部《星球大战》作品。EA的展台相当大气，面朝会场主通路的一面用大电视墙不断播放华丽影像，场内有香车美女，还有风暴兵来回踱步而行，并且向过往行人大派送DVD和试玩版，非常引人注目。



TGS2005



本届展会的欧美厂商数量不少，育碧与Atari都有出席，育碧的主打是《金刚》与《幽灵行动 尖峰战士》；Atari的《黑客帝国 尼奥之路》专用舞台非常醒目。三年前在TGS中因《星际争霸 幽灵》而露面的制作人Bill Roper这次为宣传其新公司“旗舰工作室”而来，《暗黑之门 伦敦》颇受关注，NBGI拿下了它的发行权。

TGS2006



欧美厂商在本届展会中最受关注的地方不是展台，而是作为TGS附属品的“开发者座谈会CEDEC”，Epic Games为了向日本厂商推销“虚幻引擎3”而在座谈会中出尽风头，副总裁Jay Wilbur介绍了“用7个人的小团队制作出销量达75万套以上热门游戏的开发方法”，欧美的尖端开发技术让日本同行大为感慨。

TGS2007



这次欧美厂商的游戏大多分散到了索尼与微软的展台，而在自家展台上比较卖力的只有迪士尼，《加勒比海盗》等电影游戏自然是主打，吸引了不少家长带着子女前来参观。EA、育碧等过去表现相当活跃的厂商这次消失无踪，但婕德·雷蒙德的翩翩倩影在会场中却十分醒目。在微软展台出现的《刺客信条》人气也意外的火爆。

文 Lancer、藤曦、清国倾城 策划 星夜 美编 NINA

终极游戏史

The Ultimate History of Video Game

1977～2008：游戏、业界、我们与他们

序

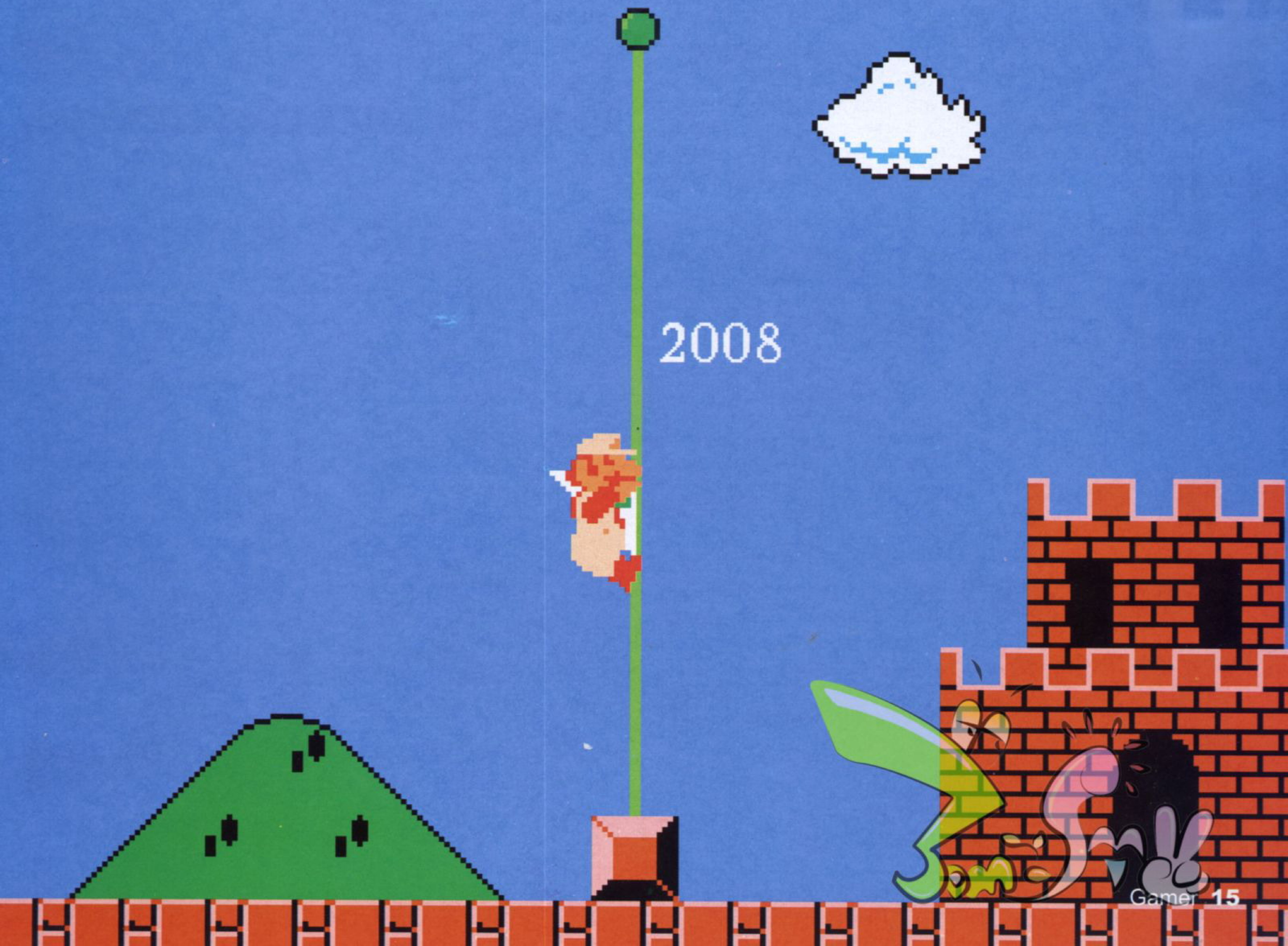
“诺兰住在小山顶一个豪华的别墅里，那里有一个大浴池。我们曾经就在浴池里面开会。当他需要放在办公室里的文件时，就给办公室打电话，说：‘让某某小姐把文件带过来。’那位小姐过来的时候我们还在浴池里，他就让她在开会期间一起到浴池里泡澡。”

上面这一段话是原雅达利研发主管艾尔·艾尔康(Al Alcorn)对游戏产业之父诺兰·布什内尔与雅达利公司暴发户时代的描述。这位充满传奇色彩的人物，这家充满传奇色彩的公司，他们创造了游戏产业，他们充满戏剧性的故事至今仍被热爱与关注游戏业的人们戏说、传颂，以至于一部由莱奥纳多·迪卡普里奥主演的布什内尔传记片即将开拍，这从一个侧面反映了游戏历史文化的魅力。

人们通常将1972年美籍德国人拉尔夫·贝尔(Ralph Baer)发明的“奥德赛”(Odyssey)定义为第一代主机，经历雅达利、红白机、超任机、PS、PS2，到现在已经是进化到第七代主机。但是用简单真空管的奥德赛主机其实只是一种需要配合骰子、贴膜等附属品才能进行游戏的简陋玩具，游戏开始形成产业，并为全世界所接受，是从1977年开始的。“雅达利2600”的推出标志着电视游戏产业的形成，从那时开始，我们知道了互动娱乐的乐趣，从屏幕中几个简单的色块，到数百万个多边形构成的、几可乱真的游戏画面，技术在飞速进化，但互动魅力的本质从未改变。

1977年，一个新的世界敞开了大门。这是我们的世界，我们的生活，在这里，有我们最美丽的记忆。

MARIO 004350 ×04 WORLD 1-1 TIME 234



第二代 Generation 2

软件思维(1977)

“在我们那的Fedmart电视专柜中第一次看到《Combat》时，我完全惊呆了！他们竟然把真正的街机游戏搬到了电视上！”

——美国某雅达利爱好者



1977年初的某一天，拉里·凯普兰(Larry Kaplan)立志为自己创造一个新的开始。他在《圣何塞水银新闻》上看到了一则招聘广告：时代华纳旗下的雅达利公司要为他们的新游戏机招募程序员。凯普兰认为时代华纳是一个好归宿，他成为100名应聘者之一。他成功地突围而出，原因是他曾购买了一台雅达利8800电脑。从此，他见证并参与建造了第一个游戏王朝。

诺兰·布什内尔于1976年以2800万美元将雅达利卖给了时代华纳，大笔资金注入，不少优秀程序员冲着时代华纳的大名而加入了雅达利。雅达利2600(又称VCS)的卡带容量只有2KB，原始落后的硬件环境带来极大的编程挑战。这些最早的游戏开发者们发明了不少编程技巧，他们在1977年的夏季CES展中首次演示了自己的作品，那时他们确信自己的产品在发售时将引起轰动。

1977年11月，雅达利2600发往各零售商，零售业大亨西尔斯是首要零售商，他们将主机重新包装，更名为“Sears Tele-Games Video Arcade”，售价199美元，附带的一款游戏叫《Combat》，这是拉里·凯普兰的作品。

以“家中的街机游戏”为宣传口号，雅达利2600在1977年的圣诞节里成为最受欢迎的礼品之一，销量远远超过同时期的各种杂牌游戏机。那一年雅达利共推出了9款游戏，布什内尔相信这些游戏已经把主机的机能推向了极限，因此他马上就开始投入“次世代主机”的开发——在他看来，游戏主机的寿命应该是2年。但销售报告出来时，布什内尔才知道这个财年里雅达利总共只销售了40万台2600，一些只能玩单款游戏的杂牌机售价只要30～50美元，普通消费者并未发现雅达利的色块有多华丽。因此布什内尔决定把他的“次世代主机”计划先搁置，他要先让所有人知道2600的乐趣，“用软件经营硬件”的思想逐渐形成，这是布什内尔后来被称为“游戏产业发明者”的真正原因。

事件

■Agnes Kim在宾夕法尼亚州的一个商场内开了一家小店，名叫“Electronics Boutique”，主要销售半导体收音机和计算器。这家小店日后成为全美最大的游戏零售商EB Games。

■中村雅哉创办的中村制作所正式更名为Namco，并在香港成立其第一家海外子公司。

■花花公子集团出版的老牌游戏杂志《GAMES》创刊。

第一款矢量图形游戏

Cinematronics公司推出的《太空大战》(Space Wars)率先采用矢量图形技术，将历史上第一款电脑游戏再次搬到了街机上，在街机领域掀起了一阵矢量图形热。



第一款LED掌机

美泰玩具公司推出的《导弹袭击》(Missile Attack)是第一款采用了发光二极管(LED)显示屏的掌机。此前一年美泰公司的《Mattel Auto Race》是史上第一款掌机。

主机博物馆

Game Brain(C-700) 在雅达利2600之前研发的一款可插卡式游戏机，曾在内部生产了几种原型机，并准备了10款游戏，但从未上市。

Telestar Coleco公司的一系列街机式家用机，不同的型号都配备有不同的控制器，比如光枪、方向盘等，游戏均为内置。

Color TV Game 6 任天堂的第一款家用机，与三菱电机合作开发，其实相当于是雅达利的《PONG》等专用游戏机的翻版，可以玩《PONG》的六种变异版本。

Bally Home Library Computer 仅通过邮购方式发行的游戏机，是当时为数不多的使用CPU与内存的插卡式游戏机，由Bally公司旗下的Midway的一个小组研发。之后没多久Bally公司就退出了市场，Midway也成为了独立游戏公司。

RCA Studio II 由RCA公司于1977年1月推出的游戏机，虽然使用了一枚1.78MHz的处理器，但是只能显示黑白画面，没有摇杆，只能使用键盘操作。

雅达利2600 原名“视频电脑系统”(Video Computer System)，斥资1亿美元研发。1982年由于推出了高级版的Atari 5200，因此将原版更名为Atari 2600。它的总出货量达3000万台，游戏共900款，最畅销的游戏是《吃豆人》，销量达700万套。



■Color TV Game 6



■雅达利2600

打飞机

主角：康仔，32岁，软件工程师

那一年康仔刚8岁，正在上小学二年级。秋季的一个下午，康仔背着书包刚刚走到校门口，却被阿毛拉到了一边。阿毛神秘兮兮地把康仔拉到路边的电线杆下，眼睛贼溜溜地环视了一下四周，掩着嘴对着康仔的耳朵说：“我带你去个好地方！”

那天康仔听说了一个新名词：游戏机！邻居阿毛带他去的“好地方”是街角的裁缝店，店外摆着几台缝纫机，里屋是店老板的卧室。阿毛与康仔进到卧室里的时候，里面已经塞满了人，有大人，有小孩，空气中夹杂着汗臭味与破布和长期没洗的破棉被的味道。阿毛和康仔使劲地往里挤，脸都快被大人们的屁股挤得变了形，终于挤到了最前面。

一个新的世界出现在康仔面前：一台10寸左右的黑白电视机，前面摆着一台有很多按钮的奇怪黑盒子，前方坐着一个十几岁的中学生，他的手中拿着黑色的小控制台，上面有一根控制杆，旁边是一颗红色的按钮，中学生左右摇动着控制杆，屏幕下方的小飞机也跟着左右移动了起来，按下红色按钮还有导弹从飞机中发射出来，射向前面的黑色飞机。阿毛使劲拍着康仔的肩膀，兴奋地叫着：“就是这个，就是这个，打飞机，超好玩儿！”那时康仔已经傻了眼，原来电视屏幕里的东西也可以由自己来控制！那一天，康仔怯生生地摇动着那根黑色的摇杆，看着屏幕中的飞机神奇地听从着他的指挥，在小毛的指导下歼灭了数架敌机。康仔花光了身上全部的三毛钱，总共玩了三局。回家时，他满脑袋都是激烈的飞机大战，那是用他的想像力构筑起来的真实战场，脱离了简单的黑白像素世界。

几年后康仔才知道那台黑色的主机叫雅达利2600，那种地下经营的民宅式游戏场所是中国最早的包机房。

▼Activision出品的《River Raid》，国内常见译名为《运河大战》，通常被直接称为“打飞机”。



侵略者屋 (1978)

“从那时起，去咖啡馆成为一种时髦现象，大学生们可以在里面边玩边喝咖啡，在里面读书学习的都有。我在想干脆把教室也搬到里面去算了。”

——Square Enix社长和田洋一

2008年3月，在《太空侵略者》诞生30周年之际，如今已掌管Taito的和田洋一与制作人西角友宏一起回忆那段日本游戏业的启蒙岁月。那时和田洋一是东京大学的学生，他还记得仿佛在一夜之间，周围的咖啡店、休闲中心纷纷改成了“侵略者屋”，里面有Taito的正宗《太空侵略者》，也有无数厂家的仿冒品。街机厅里总是挤满了人，围观的人们神情专注，正在操作的玩家有的沉着冷静，有的把摇杆撞得砰砰响，以至于他总是要接连探访好几家店才能找到一台摇杆完好无损的《太空侵略者》。多数学校将街机厅视为培养不良少年的温床，专门在校规中指明禁止出入街机厅。看到如雨后春笋般出现的各种“游戏中心”，和田洋一隐隐感到一个新的产业正在日出之国缓缓升起。

美国人已经开始使用微处理器设计游戏机时，日本仍停留在模拟电路的时代，并不存在游戏编程这个职业，那时在日本的程序员大多是使用大型计算机的科研人员。毕业于东京电机大学的西角友宏受命开发一款向美国尖端街机游戏看齐的作品，为此他只能用自己有限的英语水平一边学习英文资料一边尝试制作。一套进口的开发工具要1000万日元，西角友宏只能独自一人亲手组装了一套工具。《太空侵略者》开发完成后在社内评价并不高，管理层更看重另外一款名为《蓝色鲨鱼》的游戏，《太空侵略者》几乎被作为清仓处理品。想不到没多久，客户纷纷致电Taito要求加大《太空侵略者》的订单，Taito这才紧急转换经营方针。

那时的《太空侵略者》到底有多红？由于大量硬币被塞到了《太空侵略者》的筐体中，造成日本全国范围的100日币短缺，这早已成为业界佳话。当时的一位街机厅员工回忆说，由于每天傍晚都要将几十袋的硬币送到银行，每袋硬币不下10公斤，那时负责把硬币袋从店里扛上车的员工大多都患上了腰肌劳损。Taito为此与三菱一起设计了货车尾部的电动升降机，成为现今大型货车同类装置的鼻祖。Taito曾以“为后世做贡献”为理由放弃该装置的专利权。开始银行只用轻便客货两用车回收硬币袋，很快就改成了4吨级大货车，再后来连4吨大货车也不够用了，因车上大量100日元硬币的重压而导致货车悬架弯曲断裂的事故屡有发生。

作为这一社会现象的缔造者，西角友宏本人对《太空侵略者》有何评价？几十年后，他在《泰晤士日报》的采访中说：“其实我对它不是很满意，我本来希望它能再快一些、色彩更艳丽一些，可惜我做不到。”

事件

■在大阪经营咖啡馆的原拳击选手川崎英吉于7月22日正式成立“新日本企画”（SNK），同年推出一款模仿雅达利《打砖块》的街机游戏。

■Namco开始进入街机业，推出由岩谷彻开发的第一款街机游戏《Gee Bee》（弹珠游戏）。





▼这种桌面式街机筐体的出现让《太空侵略者》红遍全日本，各种咖啡馆、饮料店纷纷引进，一边喝饮料一边玩游戏成为时髦现象。



▲“侵略者屋”成为当时日本人对街机厅的代称。

主机博物馆



■奥德赛二代

奥德赛二代 电视游戏机鼻祖奥德赛的后续机种，由飞利浦与Magnavox（现在的飞利浦北美分公司）联合推出。它使用了一颗1.79MHz的8位元处理器，内存为128字节，卡带容量最大为8KB。日本也曾引进该机，售价高达49800日元。它的最终全球销量为200万台。

Color TV Game 15 它与Color TV Game 6最大的区别就是将原本与主机融为一体的控制器改为用线与机身连接，提高了便利性，而且这次可以玩《PONG》的15个变异版本。任天堂为其推出了两种型号，销量达100万台。

第一款轨迹球控制器

为了让它的一款足球游戏新作操作起来更有趣，雅达利设计了一种轨迹球控制器，技术原理与机械鼠标的滚球相同。在上世纪80年代初，这种轨迹球控制器曾在街机业盛行一时。

章鱼与螃蟹

主角：Roy，34岁，外贸公司主管

去年到美国出差时，Roy在一家游戏机店买了一件黑色T恤，上面画着一个点阵图构成的章鱼，这是游戏历史上最著名的形象之一。Roy很喜欢这件衣服，它让他想起令人怀念的童年。

Roy可能是中国为数不多的曾受过《太空侵略者》余波影响的一代人，在上海长大的他较早地接受了游戏的冲击。Roy第一次在文化馆看见街机时，只觉得这是一种神奇的高科技产品，就像科学馆里五花八门的先进设备一样。Roy看到馆里总共摆着4台街机，都是驾驶着飞机射击的游戏，每台街机前都三三两两地站着几个人，玩的人神情专注地盯着屏幕，旁边的人边看边议论，偶尔会与玩者一起同时发出一阵“哎呀！”的惨叫声。Roy好奇地凑上前去，看到是一个控制鸟状战机与各种怪鸟战斗的游戏，控制的那人看起来是个新手，连投了几次币。后来旁边那位看起来高深莫测的观众主动请缨，为他控制摇杆，投币那人就专门负责按键，这一番合作下来果然支撑了许久。Roy在一旁越看越是心痒，赶紧去花了三毛钱买了两个币，谁知那二人组却像是钉在了地上，完全霸占了那部机，Roy只能退而求其次，到旁边一台无人问津的机器解解馋。

Roy说那天之后，大约有大半年的时间里，他的脑袋里装满了章鱼和螃蟹。红遍全世界的《太空侵略者》与后期出现的画面更好、更为先进的街机一起出现在中国的文化馆里，一起成为仅在中国的少数地方出现的第一批街机游戏，落后的《太空侵略者》在中国没有享受到前呼后拥的待遇，却让Roy如痴如醉。后来他才知道最早看到的那款游戏叫《凤凰》，与他的《太空侵略者》相比几乎毫无国际影响力。



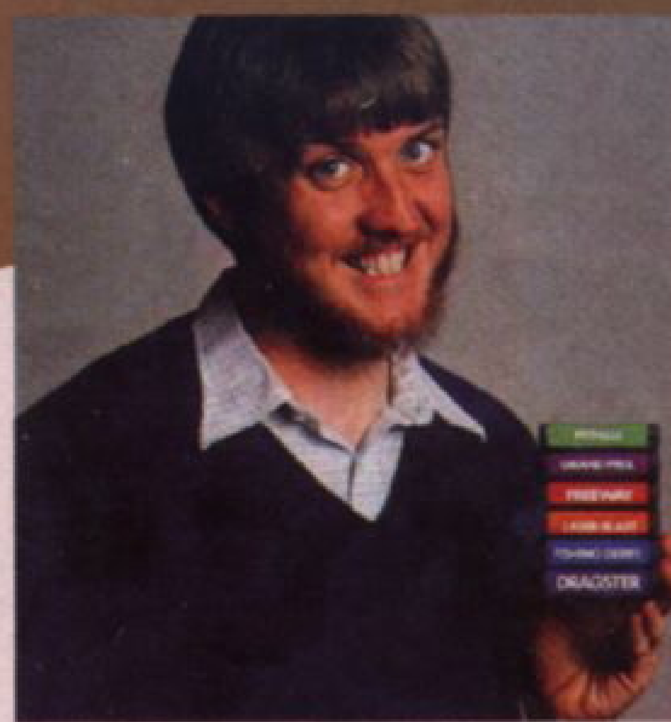
“所以说，我在很小的时候就具备了国际化的视野。”Roy得意地说。

第二代 Generation 2

叛乱者(1979)

"诺兰·布什内尔最近卖给了华纳，嗑药文化成为了过去，办公室里泡澡的时代永远结束了。"

——Activision联合创始人大卫·克雷恩



▼早期的Activision广告，非常注重宣传制作人。

2007年末，Activison宣布与Vivendi Games合并，以Activision Blizzard的身分成为全球最大的第三方游戏软件商。全世界第一家第三方游戏软件商终于取回了本该属于自己的荣耀，它曾为游戏业创造了第一方与第三方互相依存的独特产业结构，创造了尊重游戏制作人的产业环境，"让游戏成为艺术品"——这是Activision率先打出的口号。

雅达利是美国很多游戏老将的"母校"，但这家培育了无数英才的公司却是出了名的刻薄。大卫·克雷恩(David Crane)那时的年薪是2万美元，但从一份内部资料中，他得知自己独力开发的几款游戏创造了2000多万美元的利润，他怒气冲冲地来到了首席执行官雷·卡萨(Ray Kassar)的办公室。与他有同样反应的还有另外三人，他们分别是阿兰·米勒(Alan Miller)、鲍勃·怀海德(Bob Whitehead)和拉里·凯普兰，他们4人每年为公司创造了6000多万美元的利润。但他们的加薪要求得到的回应却是："你们对雅达利来说与流水线工人无异！"

雅达利对游戏制作人的剥削有恃无恐，原因是雅达利2600的游戏完全由他们自己开发，员工就算对待遇不满，也很难找到其他工作。大卫·克雷恩等四人决定合资成立一家游戏软件公司。1979年8月，注册资本金为100万美元的Activision成立，很快就挖走了雅达利的大批核心开发人员。Activision的待遇不算高，但对人才非常尊重，不仅在游戏中打出创造者的名字，而且将他们的名字印在了宣传资料上。他们有种成为明星的感觉，他们喜欢看到粉丝热情洋溢的来信，有时他们甚至会在大街上被粉丝认出来，那是在雅达利当"流水线工人"无法得到的优越感。他们在激情中创造了《大冒险》等众多名作，让Activision成为优质名作的代名词，活化了家用机市场，3年内他们的年营业规模达到了3亿美元！

事件

■美泰玩具新主机Intellivision的广告中出现与雅达利2600的画面对比，公然耻笑其性能贫弱。此后三年，美泰与雅达利竞争激烈，Activision曾发表"跨平台"声明。史称"第一次主机大战"。

■奈良实业家迁本宪三创办IRM公司，租售街机基板与各种零配件。第一部街机作品是经Taito授权的《IRM入侵者》。

■雅达利获得《太空侵略者》美版发行权，并以"星球大战"为卖点大作宣传。

主机博物馆

Intellivision 美泰公司的插卡式游戏机，名称是"智能电视"(Intelligent Television)的合成词。它的特点是可以在控制器上贴上不同游戏附带的塑料贴膜。这是雅达利2600在市面上碰到的第一个强有力对手，首发价格为299美元，赠送一款扑克牌游戏。它的最终销量为300万台，最畅销的游戏是《Astromash》(100万套)。

Microvision Milton Bradley公司推出的史上第一款插卡式掌机，也是最早使用液晶显示屏(仅16×16像素)的掌机。它第一年就获得了800万美元的销售收入，但是由于屏幕非常容易漏液和损坏，按键也极易损毁，因此上市两年后就几乎绝迹。

TI-99/4 德州仪器公司推出的一款学习机，售价高达1150美元。使用德州仪器自己的3MHz处理器，内存16KB，最强大的地方在于内建了语音合成器模块，部分游戏出现了电子合成的语音。它的游戏代表作有《大力水手》、《TI入侵者》等。

VC 4000 Interton公司在德国推出的一款电视游戏机，配备两个有12个键位的控制器。欧洲各国都出现了它的翻版兼容机。

APF-M1000 APF电子公司推出的一款8位元插卡游戏机，以摇杆和数字按键操作，仅支持彩色电视机。

TV Games Computer Elektor公司推出一款可以编程的计算机式游戏机，可插卡。



■Microvision

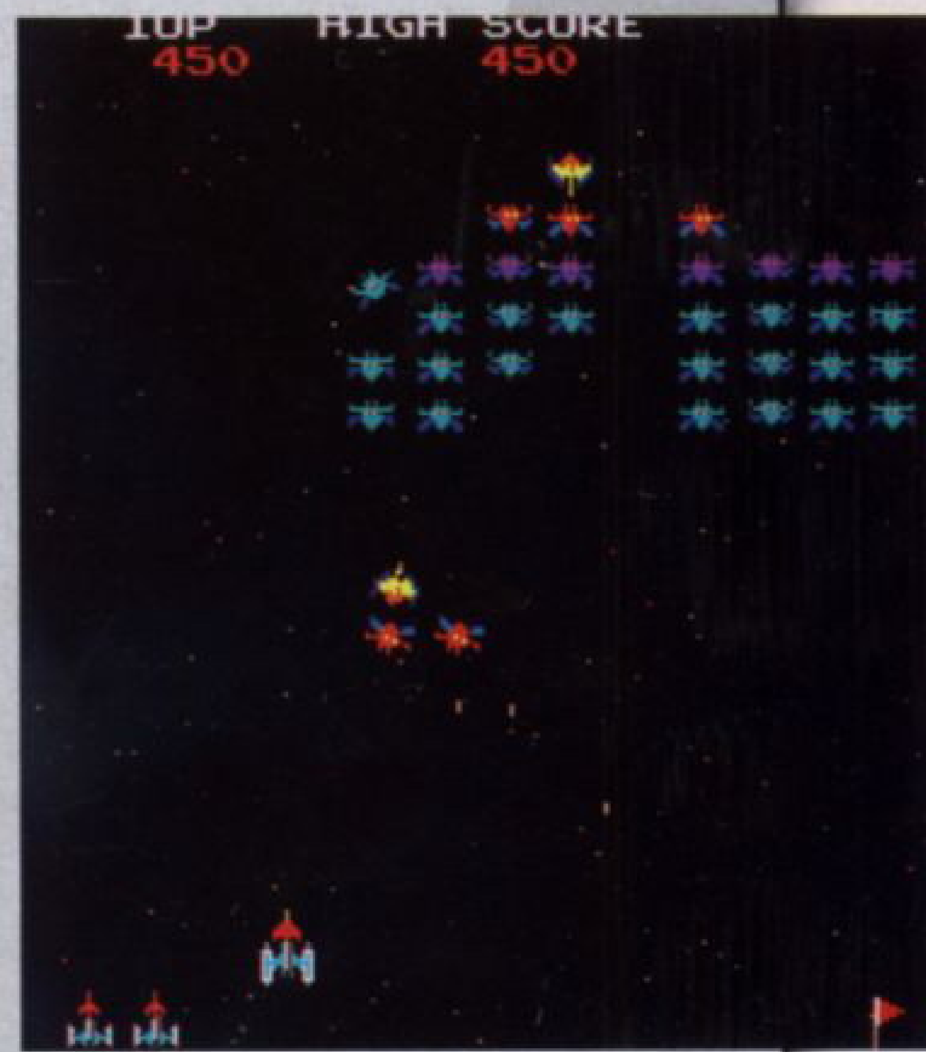


■TI-99/4

■Intellivision

第一款真彩街机游戏

Namco于1979年10月推出的《小蜜蜂》(Galaxian)虽然说是抄袭了《太空侵略者》的创意，但是自身也创造了多个"第一"——它是历史上第一款真正的彩色街机游戏！点阵图构成的外星飞船使用了多种颜色，这在业界也是首创。它是Namco第一款真正取得成功的街机游戏。



我的理想

主角：明明，33岁，报社编辑

明明和小宝肩并肩地躺在河边的小草坡上，看着天上的蓝天白云，风吹杨柳，盈盈动人，明明却满脑子都在思念着包机房里的游戏机。明明说："小宝，要是我以后有了自己的游戏机，就请你和大牛他们到我家痛痛快快地玩一整天！"

几天前，明明被他老爸从包机房里揪着耳朵拖了出来，穿过几条小巷一路骂回了家。那天明明他爸差点把鸡毛掸子都打断了，不仅是因为他去了游戏机房，更因为他偷拿了桌上的5毛钱。明明摸着红得发烫的屁股，一把鼻涕一把眼泪地发誓以后再也不玩游戏机了，从此明明确实几乎没再去过包机房。但他没有想到，他的游戏生涯居然还有转机。

在明明的整个家族里地位显赫的二舅从香港归来，带回来一大堆的新鲜玩意儿，其中就有把明明看得眼冒绿光的雅达利。这部游戏机竟然真就成了明明的春节大礼，思想先进的二舅把明明他爸疏导了一番，明明终于顺利实现了把游戏机抱回家的梦想，也实现了把小朋友们都带到家里玩的诺言，从此成为整个小区里的孩子王。明明用他的学习成绩与老爸约法三章，最终成功保住了他人生的第一台游戏机。有一年期末考试，作文题目是《我的理想》，明明还记得其中写了这么一句："因为父亲的理解，我实现了第一个理想，以后我会实现更多的理想。"

那是他的第一篇满分作文。

日出东方(1980)



"请各位把那些老掉牙的想法从你们的脑袋里完全剔除，拜托给我创造些全新的东西好不好？"

——前任天堂社长山内溥

刚开始萌芽的整个日本游戏业都围着《太空侵略者》转的同时，任天堂却有着别样的思维。山内溥要求他的研发人员们以《太空侵略者》为反面教材，明确指出不要开发同类产品。日本游戏业的启蒙时代里，"模仿"是大多数企业根深蒂固的思想，雅达利的《PONG》可以在日本找到上百种同类街机和简易型家用机，日本的黑帮势力也有大批热钱涌入游戏业，市面上充斥了大量的《PONG》和各种拙劣的"侵略者"，任天堂的Color TV Game系列也是直接模仿了《PONG》。但与其他盲目的模仿者不同，山内溥一直希望他的研发人们能够做出一些突破性的东西，不管是硬件还是游戏。

横井军平身为任天堂的"工程三杰"之首，看到市面上迷你计算器大行其道，向他的团队提出"短小轻薄"的设计理念，可玩游戏又可当时钟使用的"Game & Watch"就在这种设计理念中诞生。Game & Watch是横井军平在坐电车时偶然想到的创意，即可看时间、又可消磨时间，兼之小巧便携，十分适合以电车为交通主力的日本，推出后即深受中小学生欢迎，陆续推出了多个版本，日本累计销量达到1287万个，这是任天堂创立以来最成功的产品。它在欧美也大获成功，据说当时里根总统的桌上也摆着一台。

与任天堂一样，Namco在顺应潮流地推出了《小蜜蜂》之后，也在思考推出一些打破传统的游戏。曾为Namco开发了第一款游戏的岩谷彻以批萨饼为灵感，创造了一个黄色大圆饼，他把它取名叫パックマン，这就是让日本游戏业走向世界的《吃豆人》。这个以追逐和躲避为乐趣的游戏在日本反响一般，被带到美国后却造成空前的轰动，所造成的冲击远胜过了《太空侵略者》，也超过了《PONG》，它曾一度成为电子游戏的代名词，是美国1980年代流行文化的标志物之一。全美所有街机厅从太空射击类游戏变成了清一色的《吃豆人》，雅达利2600因为移植了《吃豆人》而进入巅峰期，因为它，游戏开始成为一种社会现象。它被吉尼斯世界纪录收录为"史上最成功街机游戏"。根据Davie Brown Index市调机构的调查，吃豆人是美国人最熟悉的游戏角色，认知率超过94%。《吃豆人》已经被公认为游戏历史上的一座里程碑。

事件

■雪乐山公司成立，原名为Sirra On-Line，初期主要为Apple II电脑开发文字冒险游戏。

主机博物馆

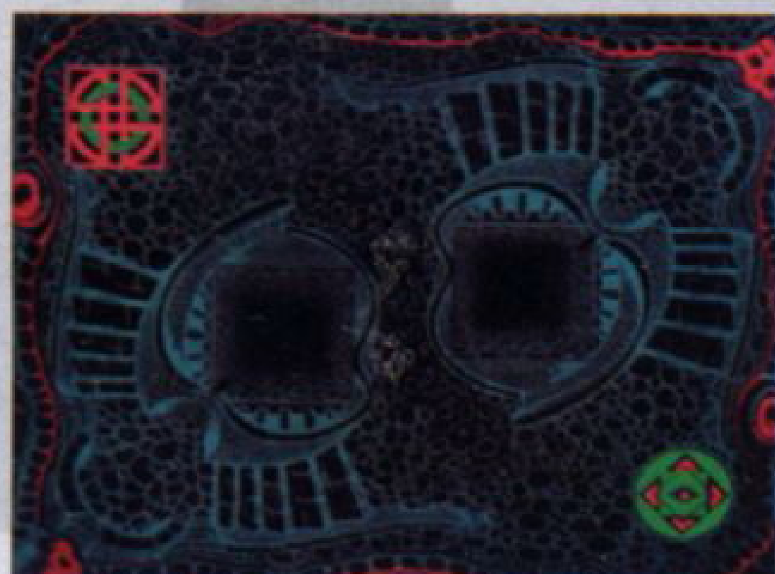
Game & Watch 任天堂的电视广告中一般直接将其称为"Game Watch"。游戏内容都是存储在内置的ROM中，一般都准备了"GAME A"和"GAME B"两个按钮用来选择难度，后来也推出了少数几款可以换卡的型号。屏幕采用单色液晶，有一些固定的液晶图案，某些机型还配合绘制好的彩色背景，甚至有宽屏幕和双屏幕的款式。值得一提的是，在《大金刚》专用机中首次出现了著名的"十字键"，后来成为任天堂主机的标准方向键。

ZX80 剑桥Sinclair公司推出的"英国首款国产家用电脑"，售价仅为99.95英镑，却带有一颗颇为强劲的Z80 3.25MHz处理器。高性价比以及游戏功能让它在英国大受欢迎，销量超过5万台，使得英国的家庭电脑拥有率跃居全球前列。



▲这是Game & Watch众多机型中最著名的《大金刚》专用机，说起来造型还真有点像NDS。





第一款虚拟现实游戏

雅达利的街机游戏《战争地带》(Battlezone)是第一款使用矢量图形技术制作出3D画面的射击游戏，它的画面就像是未加上贴图的3D建模网格。它不仅是第一款使用主视角3D画面的游戏，而且街机筐体中带有一个潜望镜，玩家通过潜望镜进行游戏，增强了临场感，因此它被公认为第一款"虚拟现实"游戏。美国陆军曾找到雅达利开发了该作的专业版，叫做"Bradley Trainer"，它被认为是美国陆军采用的第一款虚拟现实训练设备。

第一款格斗游戏

Cinematronics公司开发的《战士》(Warrior)是历史上第一款格斗游戏，使用了单色矢量图形技术，能够在画面中呈现比例相当大的人物(线条构成)，而且它还使用了最早的动作捕捉技术。由于机能限制，它的场景是预先印刷于屏幕内侧的。

母亲 主角：阿海，29岁，医生

七月流火，林玉兰骑着一辆凤凰牌自行车挥汗如雨，她已经跑了几条街，问了所有小店，还是没有找到那种掌上游戏机。

宝贝儿子阿海已经哭闹了好几天，自从看到了邻居家亲戚的那台《大金刚》掌机后，他就想着了魔一样，总是跟在人家屁股后面，惦着脚尖、伸长脖子看着人家玩。后来那个邻家亲戚走了，阿海对《大金刚》无比思念，刚开始，林玉兰以为阿海会像过去丢了玩具一样，没几天就忘了，想不到这次阿海闹了好几天，后来连饭都不想吃了。

林玉兰最后在一家小文具店里看到了一个看起来差不多的玩具，虽然不能折叠，但是也有几个按钮，里面装满了水，按一下按钮，水里的圈圈就会往上漂，老板说这东西卖得很好，很受小朋友欢迎，而且只要几块钱。林玉兰兴奋地赶紧付钱买了一个。

林玉兰飞快地骑车回家，身上的"的确凉"衬衣被汗水沾湿紧贴在身上。当她兴高采烈地把那台水力游戏机递给阿海时，却看到阿海一脸愁容地把它一把摔在地上，"不是这个，你这个大白痴！"

现在阿海每次回忆起这件事就一阵心酸，恨不得抽自己两个耳光。那天阿海没有挨打，他也从来没挨过打。林玉兰把水力游戏机研究了两天，悉心地向阿海传授它的乐趣，后来阿海终于呵呵地笑了。

林玉兰是他的后妈，阿海说她是全天下最好的后妈。

第二代 Generation 2

怪才(1981)

“当我从美术设计转为游戏企划时，我自我催眠地告诉自己：我是世界上5个最好的游戏企划之一！”

——宫本茂

1977年，已经毕业两年却一直没找到工作的待业青年宫本茂来到了任天堂总部大楼。山内溥是宫本茂父亲的好友，通过这层关系，宫本茂获得了一个面试机会。第一次会面，性情耿直的山内溥告诉宫本茂：“我们需要的是工程师，不是像你这样的画家。”第二次会面，山内溥对目光中游移着疑惑与不安的宫本茂产生了一丝好感，于是又有了第三次会面。这次宫本茂有备而来，他带来了一大堆稀奇古怪的玩偶，还有一份各种构思的设计图纸，山内溥看后十分满意，他决定让宫本茂成为任天堂的第一位“艺术家”。

宫本茂在任天堂当了三年的闲人，平常主要是绘制一些包装图案或者街机筐体图案。直到1980年，他才有机会接触游戏设计。由于任天堂的街机游戏《Radar Scope》销量惨淡，为了将大量积压在仓库中的机体废物利用，山内溥只能让闲人宫本茂临时担负起游戏设计工作，把《Radar Scope》改造成新作。宫本茂曾构思了一个以《大力水手》为主题的游戏，但因版权问题而搁浅，宫本茂不得不重新设计了原创角色，他以电影《金刚》为灵感，设计了大猩猩抢走女主



角，男主角跨越重重障碍，跳到建筑工地顶层救回女主角的背景故事，戴个红帽子、长着大胡子的主角叫“Jumpman”，大猩猩名叫“大金刚”。

宫本茂对他的这个处女作期望值很高，强逼着仅有四人的编程团队写了大约2万行代码，才把他那些看似过于苛刻的要求给实现了，而宫本茂本人负责了除编程之外的一切工作，从关卡设计到音乐制作全部包办。但结果却令他大失所望，日本人对这游戏毫无兴趣，已经是废物利用的这批街机筐体再次成为废物。若不是山内溥坚持认为这游戏有前景，如今宫本茂也许仍旧是任天堂的一名普通美工。

山内溥坚决要求他的女婿荒川实把《大金刚》引进美国，连美国员工提出的更名要求都被他一口否决，最后美版与日版的惟一区别就是把Jumpman的名字改为了马里奥——这是美国任天堂所租仓库的房东名。《大金刚》在西雅图的两家酒吧试运营，成绩之好出乎意料，荒川实等高层立即决定将另外2000多台《Radar Scope》全部改为《大金刚》，结果几个星期后再次供不应求，最后竟卖了6万多台，获得了1.8亿美元的总收入，负责跑业务的斯通与荣蒂成了百万富翁，美国任天堂用它的利润在雷蒙德买了一块27英亩的地——这就是当今美国任天堂的总部所在地。

事件

■英国的《电脑与视频游戏》(C&VG)、瑞典的《Game & Watch》、美国的《电子游戏》等最早的游戏杂志陆续创刊，1981年因而被视为游戏媒体的创始元年。

■世嘉进军电视游戏业，首部主机SG-1000在日本部分地区试销，不过正式上市的时间是1983年7月15日。

主机博物馆



BBC Micro 在英国广播公司(BBC)发起的电脑教学计划中脱颖而出的一款学习机，被认为是英国电脑教学中的一个里程碑，曾被众多学校采用。这部主机上最著名的游戏叫《精英》(Elite)，是一款以太空贸易和空战为题材的游戏，也是最早使用网格式3D画面的游戏之一。

SG-1000 世嘉的第一部家用机，使用了3.58MHz的Z80A CPU，显存2KB，同时可显示16色。可惜的是它初期仅在部分商店试销，直到1983年才正式上市，而那时已经无法与同时期上市的FC对抗。SG-1000上的游戏种类还是相当丰富的，在台湾获得了意外成功(台湾人叫它阿罗士)，可以称得上是台湾地区的第一代主机。



RPG双璧

角色扮演类游戏的两大开山鼻祖：《创世纪》(Ultima)和《巫术》(Wizardry)在这一年里陆续上市。虽然此前已经有一些根据纸上战棋游戏《龙与地下城》的规则而开发的电脑RPG游戏，但都没有像《创世纪》和《巫术》那样获得商业成功。《创世纪》卖了三万多套，制作人理查德·加里奥特因此休学办公司，成为RPG的先锋人物；Sir-Tech公司的《巫术》是第一款彩色的《龙与下城》式游戏。

比尔·盖茨出品

《DONKEY》或者说《DONKEY.BAS》想必是绝大多数玩家都没有听说过的游戏，但是它的制作人却比任何游戏都要大牌：这是比尔·盖茨为IBM PC开发的一款赛车游戏，也是IBM PC上的第一款游戏。在这款游戏中，玩家在驾车前进的同时，要避免撞上路中央的驴。比尔·盖茨开发这款游戏的目的是向人们展示IBM PC与BASIC编程语言能够制作出有彩色图像与声音的互动程序。







忘却的记忆

主角：老杜，32岁，会计师

因为老家要拆迁，老杜与父母一起回了一趟家。童年时的臭水沟早已填平盖起了写字楼，原来那一片东倒西歪的瓦房变成了欧式风格的高尚居住小区，只有走到自己童年的房间时，老杜才能看到那已经尘封在记忆深处的美丽时光。那天老杜从大纸箱中掏出了一台游戏机，吹开积在外壳上的厚厚一层灰，似乎能闻到时光的味道。

老杜印象比较深的几款游戏有《警察捉小偷》、《西部牛仔》、《滑雪》等，那时老杜家在邻家小朋友们看来简直是富甲一方的豪门，不仅有自己的游戏机，而且每次他的台湾亲戚一到就会添几盘新卡，那可是轰动整片小区的大事，在小朋友中一传十、十传百，老杜家门前隔三岔五地就会有一些小孩探头探脑地往里面瞧，老杜总是盛情地邀请他们进屋参观，他喜欢看到他们瞪大着眼睛满脸羡慕的表情。

老杜一直都以为那台游戏机就是人们所说的“游戏机鼻祖”FC，那天收拾回屋才知道那收音机一样的游戏机不是FC，甚至也不是人们所说的雅达利2600，而是一台叫做温龙7000的游戏机。老杜上网查了一下，才知道这是雅达利2600的香港山寨版。

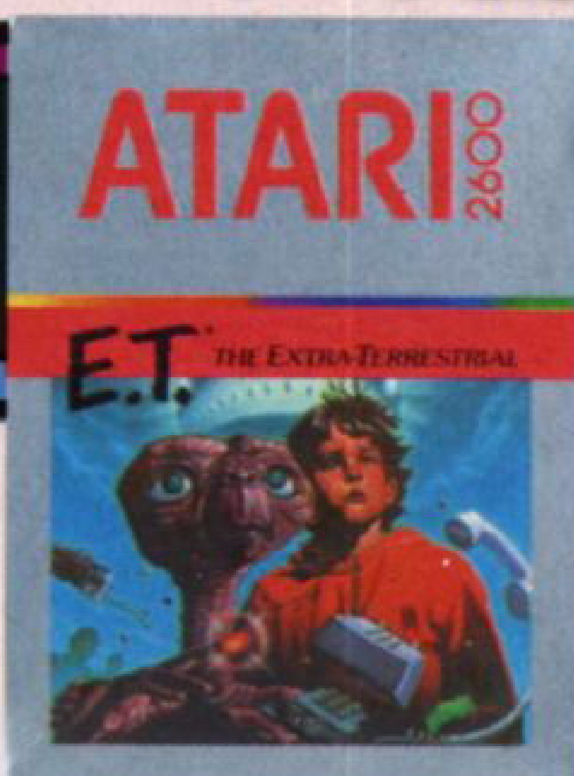
“难怪现在和同事朋友们谈起那些游戏，他们都一脸茫然，”老杜苦笑着说，“原来把雅达利当成FC了！”

掩埋(1982)

“如果你发了疯，想要搞一套《ET》，或者是500万套，你可以带把铁铲开车到垃圾场里。它们是完全免费的！”

——《EGM》杂志





◀ 新墨西哥州《Alamogordo Daily News》报纸对《ET》百万张游戏卡大销毁事件的报道，照片为证。

一款游戏搞垮一个游戏王国，这个说法未免夸张，不过说它是一个导火索却是绝对受得起的。这款游戏叫《ET》，它根据影史的不朽经典改编，而它本身早已在德州的大垃圾场中朽烂，只留下一个谁也不敢与它争锋的头衔——“史上最烂游戏”(绝对没有之一)！

“我曾见过有小孩花5分钱买死掉的蜘蛛，而它却让全世界小孩白拿都嫌脏手。”——这句话节选自《EGM》杂志的“史上最烂20款游戏”专题，《ET》在该专题中荣获画面零分、乐趣零分的无敌评价，以真正零分游戏的身分成为史上最烂游戏，它的存在让现在乃至将来的所有游戏都将与最烂游戏的头衔绝缘。

《ET》是雅达利病入膏肓的形象表现，是当时雅达利2600上垃圾游戏充斥市场的缩影。雅达利母公司华纳通信的CEO史蒂夫·罗丝对游戏市场一无所知，为了从环球电影手中取得《ET》的游戏改编权，他支付了2000多万美元，即使是现在看来这也是一笔高得离谱的费用。最离谱的是花了这么多版权费的游戏开发周期只有6个星期，完全由霍华德·斯科特·华沙一人包办，这倒是由斯皮尔伯格亲自指定的，因为他曾开发过《印第安纳·琼斯》的游戏版。由于时间限制，华沙构思的诸多有趣创意只能放弃，最后是用了2天的时间完成了基础设计。《ET》的开发成本是20万美元外加夏威夷旅游费，这是支付给华沙的报酬。

等华沙从夏威夷归来时，看到《纽约时报》等主流传媒都在纷纷报道一则有趣的消息：雅达利雇了20多辆大货车把数百万张《ET》运到德州的一个大垃圾场中销毁掩埋。雅达利埋掉的不仅仅是价值数亿美元的数百万张游戏卡，更是他自己的招牌乃至玩家的信赖。这起在游戏产业里早已被引为经典的事件是“ATARI SHOCK”的开始，是雅达利在这一财年里净亏损5.36亿美元的众多原因之一。这个圣诞商季里，无数垃圾游戏掩埋了美国游戏业，让数千万玩家在恶臭中永远抛弃了雅达利。

事件

■苹果公司产品营销主管特里普·霍金斯投资20万美元于5月28日成立Amazin' Software公司。12月霍金斯从风险投资公司获得200万美元资本，之后公司更名为Electronic Arts。

■福岛康博将他的公司更名为Enix，并进入游戏业。为招募游戏开发人才，Enix同年举办电脑游戏编程大赛，日后的《勇者斗恶龙》缔造者堀井雄二和中村光一脱颖而出，成为Enix首批游戏制作人。

■蒂姆与克里斯两兄弟成立“Ultimate Play the Game”(后更名为Rare)。

名作纪念堂

铁板阵　Xevious



从1982年开始进行店头测试开始，《铁板阵》就以其打破常识的出色画面引起轰动，它对于后来的纵卷轴飞行射击类游戏有着根本性的影响。后来在美国推出时，它成为第一款有电视广告的街机游戏。在FC版发售之后更是获得一百多万套的销量，Namco因此盖了新总部大楼，被业内称为“铁板阵大楼”。

第二代 Generation 2

主机博物馆

雅达利5200 雅达利为对抗Intellivision而推出的雅达利2600后续主机，但是存在诸多设计缺陷，耐用性很差，类比摇杆的设计更是一大败笔。它的内部构造其实与雅达利的400/800系列电脑几乎完全一致，无法兼容雅达利2600的游戏。

Arcadia2001 艾默生公司出品，共有10种款式，总共推出了51款游戏，画面处理能力与Intellivision相当。与同时期的家用机相比，它最大的特点是体积小巧，但游戏种类太少，虽然也制作了《吃豆人》等游戏，但是遭到拥有家用机独家版权的雅达利的控告，使其生产出来的数千张游戏积压于仓库之中。

Adventure Vision Entex公司推出的一款介于掌机与家用机之间的产品，与后来任天堂的Virtual Boy有些类似，附带一个所谓的“立体眼镜”，其中采用分辨率为150×40的红色LED屏幕。据说它的销量也有达到5万台。

Vectrex 由“西部技术”公司开发，最初由通用电气发行。与一般游戏机不同，这是一个屏幕与主机融为一体的独特游戏机，它的屏幕采用独特的矢量成像技术，显示的是矢量图，与当时流行的很多街机筐体使用相似的技术。它的周边产品中还包含一款3D眼镜，展现其矢量图形的立体效果。

ColecoVision 当时以其街机般的游戏画面以及兼容雅达利2600的游戏而深受关注，但也因此遭到雅达利起诉。ColecoVision本身的专属游戏也有大约100款，其中包括获得任天堂授权的《大金刚》，这款几乎完美移植的游戏成为它最大的卖点，在4个月内卖掉了50万台，最终总销量达到了600万台，可以说是相当成功的主机。


■ColecoVision

■雅达利5200


■Arcadia2001

■Vectrex

玛丽兄弟

主角：土豆，28岁，建筑设计师

“玛丽兄弟”最早是1983年的街机游戏，这是土豆十几年后才知道的事，他接触到这款游戏时已经是上个世纪80年代末，那时他早已玩过了“超级玛丽”，偶然在一张300合一的合卡中玩了一局《玛丽兄弟》，开始觉得没什么意思，直到他的表弟加入战局。

一台14寸的小彩电，一对相差一岁的表兄弟，坐在房间的地板上，对着电视龇牙咧齿，互相陷害是他们的最大乐趣。土豆是急躁型玩家，每次都迫不及待地抢金币吃，表弟人小鬼大，总是在底下伺机而动，看准机会就脑袋往上一顶，让土豆撞上蜜蜂，或者下落时被乌龟撞个正着。这时表弟就会歪过头，对着土豆咧着嘴笑，缺了两颗门牙的嘴嘿嘿地笑着，一副小人得志的神色，这时土豆总是恨不得让他再掉两颗门牙。

上次把表弟那两颗本来就松垮垮的门牙打掉时，土豆受到了双倍的惩罚，老妈当着表弟的面把他狠揍了一顿，差点就把FC当赔礼送给表弟，土豆誓死捍卫才保住了自己的爱机。那天之后表弟的气焰越发地嚣张。土豆说那是他人生的第一次完败——它几乎从来没有在《玛丽兄弟》中赢过他表弟。后来他才知道表弟确实是个天才，一个上大学时就已经在美国某学术刊物发表AI研究论文的天才。



第三代 Generation 3

新时代（1983）

“任天堂的时代已经开始，任何敢忽视我们的人将会败得很惨！”

——前美国任天堂副总裁霍华德·林肯



1982年美国游戏市场达到了空前的繁荣，约四分之一美国家庭拥有雅达利2600，游戏成为全美的投资热点，大批中小企业的资金纷纷涌入游戏市场。雅达利并未建立起权利金制度，任何企业都可以不受约束地为雅达利2600开发游戏，虽然其中也有Activision等有质量保证的游戏开发商，但更多的是试图捞完一票即脚底抹油的小厂商。美泰玩具公司的一位销售人员说：“两年的产品在一年内集中推向市场，完全超出了零售渠道的承受力。”1982年的圣诞商季之后，零售商积压了大批劣质游戏软件，连带着优质游戏也被淹没，《ET》等官方垃圾游戏严重损坏了雅达利2600的品牌形象。1983年初，美国各地零售店都可以看到堆积成山的游戏软件以跳楼价销售，游戏售价从35～75美元降到5美元左右，优质游戏也被迫大打折。1983年的美国游戏业成为廉价劣质游戏的天下，大批小企业破产，大中型软件商摇摇欲坠，零售商将游戏专柜改成摆放其他产品，绝大多数零售渠道对游戏产品关上了大门。1983年5月雅达利巨额亏损的财报发布之后引发雪崩，其母公司华纳通信的股票连续数日跌停，那一日被定义为游戏历史上的“黑色星期四”（1929年10月29日美国经济大萧条爆发日）。后来美国任天堂总结这起事件，提出了“ATARI SHOCK”这个新名词。

当雅达利总部被无数零售商要求退货的电话铃声淹没时，位于日本古城京都的任天堂总部也被退货电话闹得焦头烂额。由于电路设计缺陷，FC运行时会死机，山内溥权衡利弊，决定将已经摆上货架的所有FC撤回工厂，错过了一个销售旺季。当返厂改良之后的FC被重新摆上货架，等待它的是仿佛久旱逢甘霖的市场，零售商们在无数玩家日复一日的询问下急得直跳脚，当他们得知FC重新出货时，震天响的电话铃声又一次响彻任天堂总部，订单雪花般飘来。山内溥赶往秋叶原视察，只见各个百货店和电器店门前满是黑压压的人群，中小学生和家长们伸长了脖子，生怕店里摆着的一盒盒FC被别人悉数抢走。见惯大场面的山内溥也不禁对这一景象傻了眼。仿佛一夜之间，整个游戏市场从美国转移到了日本，在雅达利倒下的同时，沉睡百年的雄狮于东方觉醒。这一年，雅达利2600的猝死宣告了第二代主机退出历史舞台，任天堂一统天下的第三代主机闪亮登台。

事件

- ■美国游戏产业开始大崩溃，产业规模从1982年的32亿美元极速收缩，到FC于美国推出之前已萎缩至1亿美元。
- ■环球公司因《大金刚》侵犯电影《金刚》版权控告任天堂，结果是环球败诉并向任天堂倒贴180万美元。
- ■Bruno Bonnell于法国里昂创办Infogrames公司。
- ■为加强尖端街机技术研发力，世嘉设立第八游乐开发部（后更名为AM2），由铃木裕率领。该团队成为80年代全球街机业技术领航者。
- ■日本电友社成立游戏开发部门“Square”。

主机博物馆



Famicom 在游戏设计、手柄设计和商业模式等方面都建立了现代电子游戏产业基础的主机，销量超过6000万台。FC的机能以当时的技术水平来说也是相当落后的，CPU频率只有1.79MHz，内存只有2KB，不过理光公司开发的一个图像协处理器有5.37MHz的处理能力，具有相当高的潜力。后期的一些游戏在卡带中内置了协处理器芯片，使其画面突破了FC的理论极限。

第一款LD游戏

Cinematronics公司投入70人豪华阵容打造的《龙穴历险》(Dragon's Lair)耗时4年，其实相当于是一部总共27分钟的动画片，让玩家在特定时刻做出选择，从而触发不同的动作，一般通关时间只有12分钟。率先使用刚刚出现的LD技术让这样一个大容量的动画游戏成为可能，在美国各地的街机厅中凭借华丽画面成为焦点，成为红极一时的作品。



第一款真3D游戏

雅达利于1983年推出的《机械公敌》(I, Robot)是第一款真正采用3D画面的街机游戏，不像之前的其他游戏那样仅仅使用线条构成的网格，而且可以自由变更视点，按Start键就可以缩放镜头以及切换为新的角度，以近镜头进行游戏可以得到更高的分数。



有组织犯罪

主角：小凯，27岁，网站编辑



小凯的工作超级忙碌，用他的说法是“把一分钟硬掰成两分钟用”，有时候工作甚至要以秒为计算单位。小凯的大脑就像网络中的信息洪流一样，每天不断地接受大量新讯息的冲刷，那些隐藏极深的回忆也被一点点地冲走。他们网站曾经制作过一个童年特企，看到同事们绘声绘色地描述童年的游戏与动画，小凯很是郁闷，他知道擎天柱、知道花仙子、知道黑猫警长、知道蓝精灵，但他记不起任何细节。他同样也记不起自己见到或玩到的第一款游戏是什么，不过他记得很清楚第一台游戏机是他用了两年的压岁钱买的，他们那个南方小镇没有“红白机”的说法，红白相间的原版FC也很少看见。他们管游戏机叫“电玩”——港台传过来的叫法，他买的电玩是黑色外壳，内部构造确实是纯正的FC，但外形和手柄似乎更像后来的MD。

那时候一个十来岁的小男孩用自己的财力买一台游戏机简直是不可思议的事，小凯自从把他的电玩买回来后就锁在了自己的私人小柜子里，父母不在家时才会偷偷拿出来。小凯的父母是个体户，在镇上开了家服装店，白天会偶尔回家。为了不让他的惊天大秘密曝光，行事小心的小凯总是会轮流指定一个小朋友到家门口站岗，一旦发现敌情立刻往屋里大喊一声，这时小凯就算玩到高潮处也会毫不犹豫地即刻拔电源、收机器。

“那台机器直到最后都没有被我爸妈发现，”小凯骄傲地说，“我真是有组织犯罪的天才！”

权利金(1984)

“我们看到山内溥就像老鼠看到猫一样，要是不小心惹毛了他，干脆买根绳子上吊算了！”

——日本某游戏公司董事



任天堂的京都总部大楼方方正正、其貌不扬，从外观上看更像一座普普通通的工厂。在这座楼最深处的角落里，却有一间富丽堂皇的办公室，那是山内溥的社长室，在任天堂，这间办公室被戏称为“母脑”——这里是整个游戏业的决策中心。对于那时的第三方游戏公司来说，母脑就是他们晋见帝王的金銮殿，在那里山内溥所说的一切就是金科玉律，没有反驳的余地。

1984年，FC的销量顺利突破300万台，任天堂意识到仅凭自己的游戏研发实力已经无法满足市场需要，因此决定向第三方开放FC软件市场。有“ATARI SHOCK”的前车之鉴，山内溥开放FC软件开发的前提条件是所有第三方的游戏必须经过任天堂的审批才能投入生产，任天堂负责审核第三方为FC开发的游戏，并一手包办卡带生产，贴上了“任天堂质量封条”的游戏才允许上市，每生产一套游戏，第三方必须向任天堂缴纳约2000日元——无论这些游戏是否卖得出去。任天堂开出的条件看似刻薄，但第三方却无法拒绝，因为FC游戏的销量从不令人失望。于是在1984年里，首批六家第三方欣喜地加入了FC的利益链，他们分别是：Hudson、Namco、Konami、Capcom、Taito、Jaleco。

那是游戏业的淘金时代，如今被视为超大作标准的“百万销量”只不过是平凡的数字，第三方担忧的不是他们的游戏能卖多少套，而是任天堂允许他们生产多少？任天堂对所有第三方的游戏有绝对的控制权，从每年发行的游戏数量、发售时间到权利金条件和生产数量都由山内溥说了算，经销商也在任天堂的掌控之中，山内溥时不时地以切断货源为要挟把经销商治得服服贴贴——毕竟谁也不愿断了这条大财路。那时的游戏业流传着这么一个说法：山内溥能够摧毁任何一家反对他的公司。

“ATARI SHOCK”之后，惯于铁腕统治的山内溥用集权方式建造了游戏业的新秩序，“权利金制度”是这一新秩序的标志性产物，它成为硬件商管理业界秩序的魔棒。

事件

■华纳通信用卖了巨额亏损的雅达利家用机部门，将留下的街机部门改造为“Atari Games Corp”。

■日本巨型财团CSK收购世嘉，将其更名为Sega Enterprises Ltd.

主机博物馆

Halcyon RDI Video Systems公司推出的一款LD游戏机，应该是有史以来第一台使用光碟的家用机。由于当时光碟机成本高昂，它的初期售价高达2500美元，几乎与街机相当。该主机上总共只推出了两款游戏(游戏方式与《龙穴历险》类似)，之后RDI公司就破产了。

Family Basic 任天堂与Hudson和夏普合作为FC推出的一款周边，包含一个键盘和一张BASIC编程用的卡带，用户可以使用这款设备编程，创作自己的游戏，需要使用磁带才能将自己制作的游戏录制下来。这款周边为日本8位电脑的普及做出了巨大贡献。



■Family Basic

名作纪念堂

打鸭子

Duck Hunt

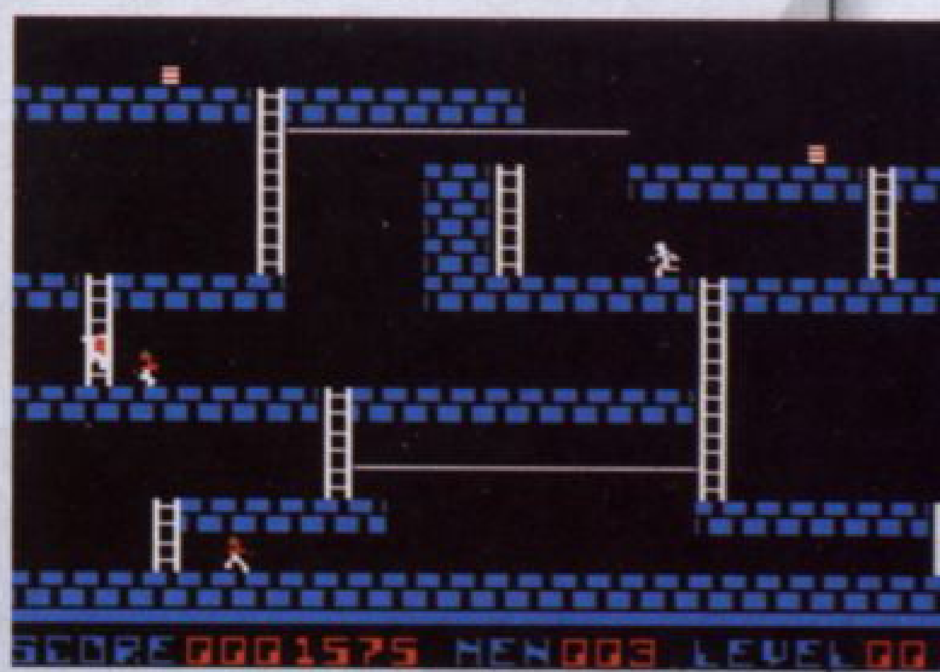
在进入游戏业之前，任天堂曾经四处投资，开办激光打靶场也是它的投资之一。FC著名的光枪游戏《打鸭子》其实就是1976年任天堂在其打靶场中推出的一个项目，后来由横井军平将其改成为FC游戏，并由任天堂第一研发部开发了一个专用光枪。这款游戏通常为主机附赠，或者出现在官方推出的一些合卡中，因此累计销量竟然有2800多万套。



挖金子

Lode Runner

FC上发售的第一款第三方游戏，其实是一部移植作品，原作是华盛顿大学工程系学生道格拉斯·史密斯在Apple II电脑上开发的作品，曾被发行商数次打回，直到1983年中才顺利上市。而真正使其成名的还是Hudson将其引入到日本后在FC上推出的版本。



疯狂摩托车

ExciteBike

这是宫本茂游戏开发生涯中少有的一款赛车游戏，设计上的精妙之处在于将物理效果的模拟与赛道上设置巧妙的障碍物结合，超级加速与发动机温度等概念在几十年后仍然是越野障碍赛车的主要设计原则。它还首开了关卡编辑器的先河，在编辑模式中可由玩家自己设计赛道，这是游戏开发理念的一次重大突破。

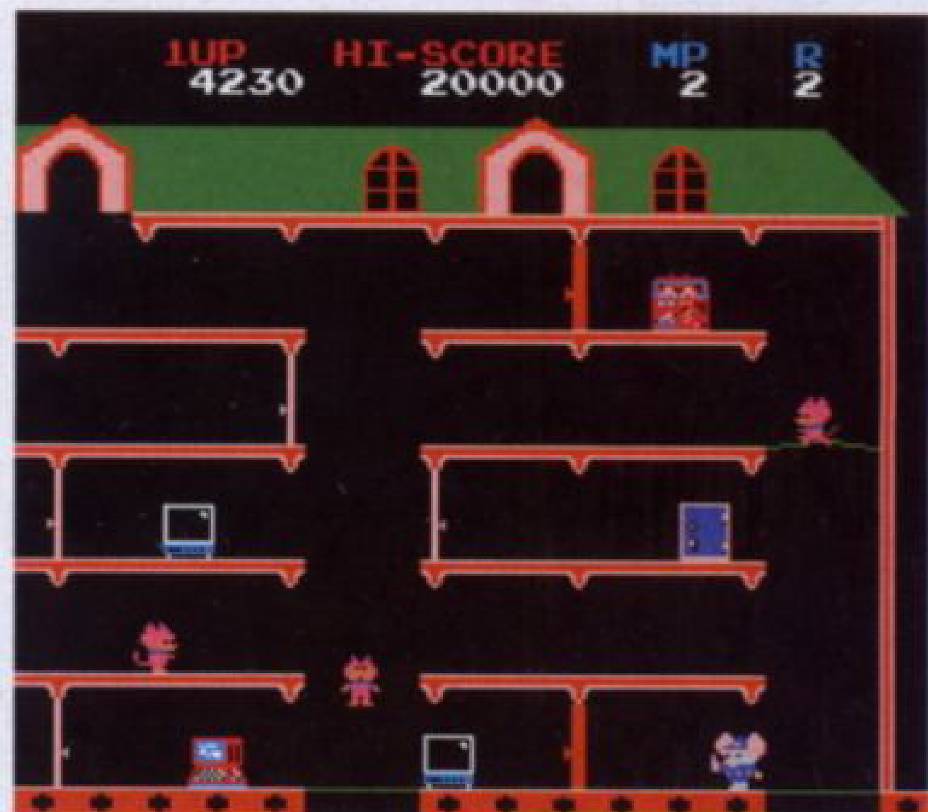


猫捉老鼠

主角：风风，28岁，教师

大约是上世纪80年代末的时候，普通居民房里开的小包机房已经在中国的大中小型城市里遍地开花，红白机是绝对的主力机种。那时红白机还是昂贵的尖端设备，一台要卖大几百，风风这种普通职工家庭是万万不敢奢想的。风风的父母与那时的绝大多数家长一样，视游戏如洪水猛兽，风风因此养成了打游击战的习惯，几乎从不到离家最近的包机房打游戏，每次都是打一枪换个地方，神出鬼没，毫无规律。

风风见过各种各样的包机房，开在街边宽敞明亮、有很多机器和卡带的那种“正规”包机房他从来不去，开在七拐八弯的小胡同里的那种才是他的最爱。想起那时的游击战生涯，风风的脑子里总是飘荡着一个旋律，那是Namco的《猫捉老鼠》(Mappy)的旋律，曲调不急不慢、柔缓悠扬，却总是给他一种大敌迫近的紧张感，母亲一脸凶相、拿着大竹条的形象常常被他与游戏里的大笨猫合二为一。自从有一次在一个隐蔽的胡同里被母亲逮个正着之后，风风养成了眼观屏幕耳听大门的好本领，悠扬的旋律伴随着被母亲破门而入的恐惧感，一旦听到门外急匆匆的脚步声就做好准备随时窜到BOSS家的床底下，这种在恐惧中追求乐趣的独特感受是风风对童年最深刻的记忆。

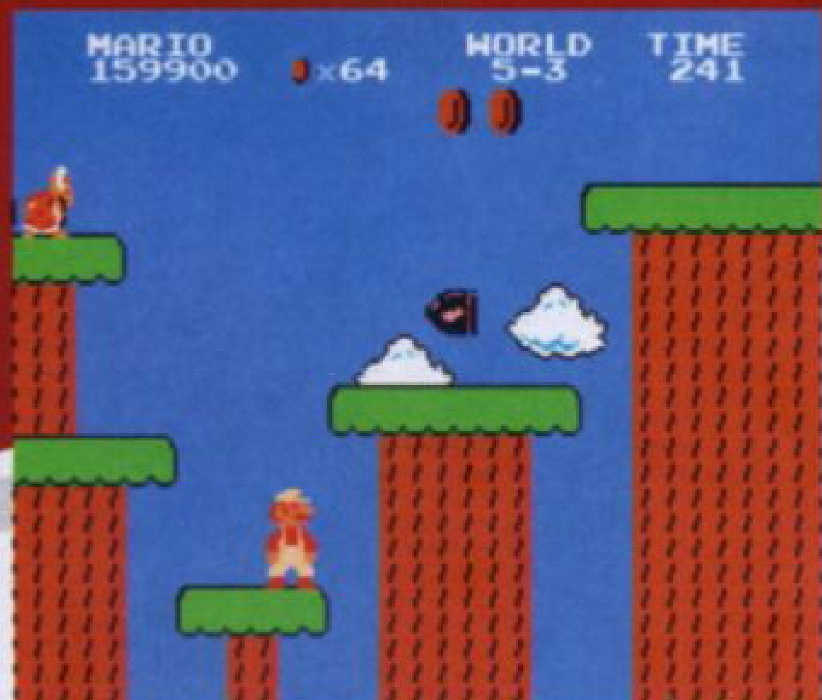


第三代 Generation 3

马里奥（1985）

“这款游戏不是为儿童而做，而是为和我一样保持童稚与纯真的大孩子们所做。”

——宫本茂



1984年的一天，山内溥又一次把宫本茂叫到了他的办公室里。这一次山内溥给了他一份好差事：他决定成立一个“第四研发部”，由宫本茂牵头，正式的名称是“娱乐事业部”。山内溥说：“你的任务只有一个——做一款前所未有的游戏！”

宫本茂热爱探索，童年时生活在乡野之中，周围有很多小山谷，他曾经带着手电筒到神秘的山洞里探险，结果发现了绵延无尽的巨大穴群。宫本茂把童年的冒险经历融入到他的这款新作中，他在蘑菇王国里埋下了无数水管，从水管中进入常常别有一番洞天，那种发现新天地的感觉时常让他回想起童年的“冒险生涯”。宫本茂说：“当我还是孩子时，脑子充满创意，那时才是构思游戏灵感的最佳时期。现在我已经不是在创造游戏，而是已身处游戏之中。”宫本茂把他的这款童话般的冒险游戏取名为《超级马里奥兄弟》。

十几年后，在日本NHK电视台“新·电子立国”节目中，宫本茂说那时他预想的游戏销量是150万套左右，因为这是任天堂开发过的最大型、最复杂的游戏，而且在游戏卡带中首次使用了可强化FC画面表现力的MMC-1芯片，因此“大概可以卖150万套吧！”后来的销售数字是任何人都不敢想像的——超过4000万套的销量已使其成为空前绝后的销售记录，宫本茂的解释是：“这完全是运气”。当然，这4000万套的销量中有很大一部分是由主机同捆附赠。任天堂于1985年末开始推出《超级马里奥兄弟》的FC同捆套装，大约就是从那时开始，FC从热门一时的玩具产品进化成为日本全国范围的社会现象，所有玩家都在宫本茂精心创造的世界中探索。

《超级马里奥兄弟》在日本上市时，美国任天堂正筹备FC的纽约试销，市场并没有任天堂预想的热情，“ATARI SHOCK”仍然让零售商心有余悸不愿进货，首批10万台FC在那个圣诞商季里只卖了一半。直到第二年，《超级马里奥兄弟》的FC捆绑套装在北美上市，这才彻底改变了FC在美国的命运，美国游戏市场规模从8000万美元恢复到2.2亿美元。马里奥与吃豆人一样再次征服了美国人，在儿童中的受欢迎程度一度超越了米老鼠。

事件

■布拉特·思博瑞与路易斯·凯瑟在拉斯维加斯创办西木工作室。

■Namco新总部“铁板阵大楼”落成，公司内部正式划分为街机和家用机部门。

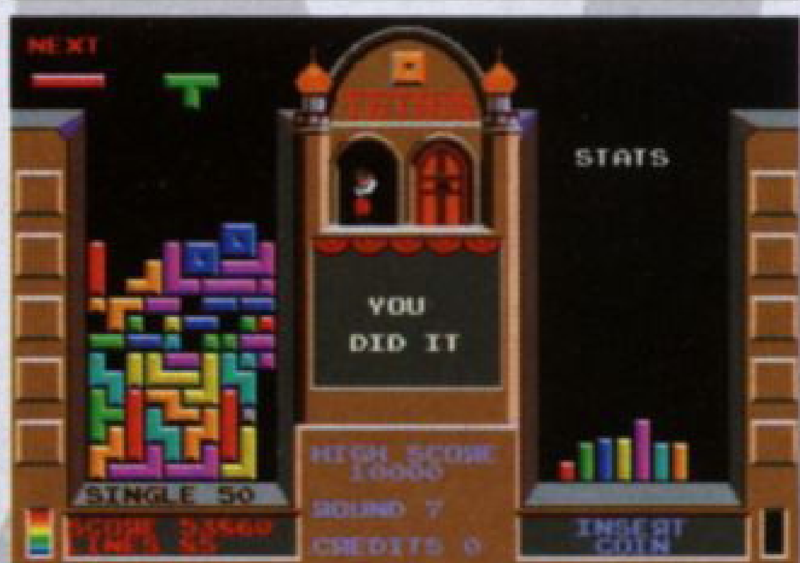
主机博物馆

SEGA MARK Ⅲ SG-1000的后续主机，提高了内存容量，在同时发色数方面有明显强化。在海外推出时，该主机更名为Sega Master System。在当时它的机能可谓相当强大，因此主要以街机移植游戏为主力，虽然在日本和美国无法与FC抗争，但在欧洲相当成功，最终全球累计总销量也达到了1300万台。在日本也是从这部主机开始出现了一批自称“世嘉人”的狂热爱好者，早期游戏杂志《Beep》等对其全力拥护。



名作纪念堂

俄罗斯方块 Tetris



1985年6月，俄罗斯人阿历克谢·帕杰诺夫在苏联科学院的计算机中心用Elektronika 60电脑编写了《俄罗斯方块》，用4个方格组成的7种方块幻化出无穷的变化，游戏名“Tetris”是希腊语的数字前缀“tetra-”（即“4”）与帕杰诺夫最喜欢的网球（Tennis）运动的合成词。后来随着该作被任天堂挖掘并推向GB和FC，《俄罗斯方块》成为有史以来最流行的游戏，在所有具备游戏功能的电子设备上都出现了它的身影。据说全球大约有10亿人玩过《俄罗斯方块》。

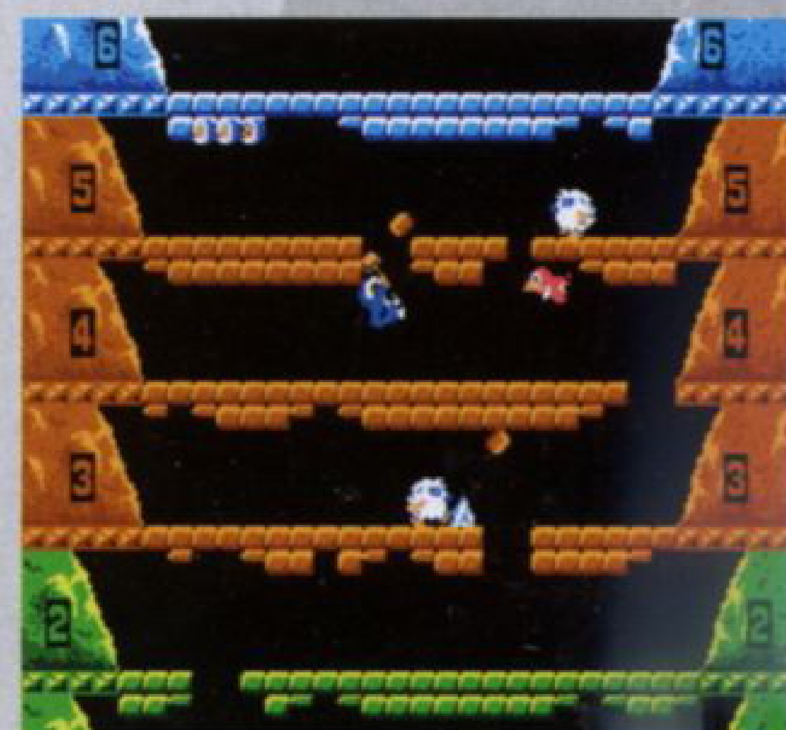
坦克大战 Battle City

这是Namco在1980年推出的街机游戏《Tank Battalion》的移植作品，加入协力、对战等要素，使其成为FC上最经典的双打游戏之一。守护基地，消灭从屏幕上方向下前进的坦克，由13行、13列的砖块构成的固定版面有丰富的变化，打掉特定坦克会出现道具，让游戏过程总是充满惊喜，总共35个关卡使其极为耐玩，而且还有关卡编辑模式可以自己设计战场。



雪人兄弟 Ice Climber

由任天堂第一开发部制作，宫本茂亲自担任制作人，初发售就以其超高游戏性轰动一时，从后来“FC MINI”系列中该作获得的强烈反响就可以知道它在日本人心目中的经典地位，它也是美版FC的首发游戏之一。游戏总共有32个关卡，玩家控制波波或娜娜从巨大的秃鹰那里抢回蔬菜。



荒野大镖客 Gun Smoke



原作是1985年推出的街机游戏，不过多数玩家接触到的应该都是1988年的FC版。它的灵感来源是1955～1975年间美国播映的同名西部剧。FC移植版有所缩水，BOSS数量从10个减少到6个，不过增加了武器购买要素，它曾被评为Capcom有史以来最难的射击游戏之一。

超级玛丽

主角：Cindy，27岁，银行职员

大学时的一节多媒体课，Cindy发现电脑里不知是哪个前辈装了一个PC改良版的《超级玛丽》，Cindy立刻用优盘把这个小软件拷给了同班的几个女生。结果那节讲解某商务软件的多媒体课刮起了《超级玛丽》的怀旧风，讲台上，教授戴着玻璃瓶底一样厚的深度近视眼镜，只见女同学们个个面带笑意，心下甚为欣慰，这个枯燥的商务软件课还从没得到过这么好的反响。

Cindy也没有想到除了她之外，还有那么多女生知道《超级玛丽》。小时候男生与女生玩的东西泾渭分明，游戏从来都是男孩子的专利，小女生们一般玩的是跳皮筋、踢毽子之类。但《超级玛丽》是一个很特殊的游戏，Cindy很喜欢它蓝天白云靓丽画面，喜欢可爱的乌龟、蘑菇以及可以变大缩小的“玛丽”。于是玩过一局《超级玛丽》之后，与弟弟抢游戏机玩就成为长期而艰苦的斗争。弟弟很狡猾，每次争得比谁都凶，一见老妈到来就哇哇大哭，同时神奇地从眼睛里嗑出两滴眼泪，Cindy因此挨了不少鸡毛掸子，同时被警告“不许再欺负弟弟”。

Cindy发现小时候的她真是冰雪聪明，那时候她可以一口气玩五六关——现在她第一关都过不了了。

国宝(1986)

“日本游戏业的斯皮尔伯格不是宫本茂，而是堀井雄二——《勇者斗恶龙》的创造者！”

——《连线》杂志游戏专栏编辑克里斯·寇勒



2008年7月，已经被重制无数次的《勇者斗恶龙V》在NDS上又一次亮相，不到两个星期的时间销量再次突破百万。日本人对这个国民级游戏系列的兴趣永远没有枯竭的时候，这个质朴的游戏倾注了数百万人的情感，作为它的创造者，堀井雄二就像游戏业的鸟山明，是日本的国宝级人物，他的作品代表了现代日本的文化特征。

堀井雄二是淡路岛一位玻璃店老板的儿子，在兵库县立洲本高等学校度过了中学生涯，后进入早稻田大学第一文学部。与那时的很多大学生一样，堀井雄二热爱漫画，之所以前往东京就是为了争取机会成为漫画大师们的助手，进入早稻田大学后自然而然地成为了漫画研究会的成员，曾是知名漫画家小池一夫的漫画兴趣班学生。大学毕业后，堀井雄二成为一名自由撰稿人，长期霸占《月刊OUT》的读者投稿栏目。1981年，个人电脑开始在日本流行，堀井雄二为了方便投稿而花了30万日元买了一台Apple II电脑，结果文字处理功能还没学会，却迷上了游戏创作。

1982年，堀井雄二参加了Enix举办的第一届“Game Hobby编程大赛”，堀井雄二以一款《Love Match Tennis》脱颖而出。同年，在颁奖仪式中，堀井雄二结识了凭借《Door Door》胜出的中村光一和另一位获奖者森田和郎，这三人成为Enix的三台柱。1983年，堀井雄二因独立开发了冒险游戏《海港码头连续杀人事件》而在游戏业界崭露头角，Enix派他与中村光一远渡重洋，参加了旧金山的Apple II电脑展，展会中公开的《巫术》与《创世纪》新作给他们以极大的冲击，他们决定为日本玩家开发一款类似的RPG作品。

堀井雄二在早稻田大学漫画研究会期间认识了集英社的一些编辑，负责编辑鸟山明作品的鸟岛和彦就是他的好友。受鸟岛之邀，堀井雄二长期为《周刊少年跳跃》的游戏批判专栏“Famicom神拳110番”供稿。通过鸟岛的联络，堀井雄二为他的RPG新作找来了鸟山明担当人设，并在《少年跳跃》频繁刊登软广告，以“自己当主角的漫画故事”为宣传方向，在《少年跳跃》的数百万读者中留下深刻印象。1986年，当人们满足地沉醉于《塞尔达传说》的幻想世界之时，《勇者斗恶龙》为FC架设了一条通往动漫界的桥梁，日本游戏业的RPG时代拉开了帷幕……

事件

- Guillemot五兄弟在法国创办育碧，成为EA、雪乐山等公司的法国代理商。
- 在ATARI SHOCK中幸存的Activision开始大扩张，陆续并购了Infocom、Gamestar等公司。
- 游戏杂志《FAMICOM通信》创刊，后更名为《FAMI通》，成为全球发行量最大的游戏周刊。

主机博物馆



■Famicom Disk System

Famicom Disk System FC的磁碟机外设，使用专用的128KB磁盘，只要插在FC的卡带插槽即可使用。当时开发这款设备的原因是游戏卡带造价不断提高，而且很多游戏需要更高的容量。并且磁盘可以写入数据的特性也使得游戏存档成为可能(当时电池存档技术尚未出现)。由于有《塞尔达传说》这样的优质游戏，任天堂总共卖掉了450万部磁碟机。

Twin Famicom FC的磁碟机一体机，由任天堂授权夏普推出，可以插普通卡带，也可以使用磁碟。

雅达利7800 早在1984年就已经在美国部分地区试销，直到1986年6月才正式上市。它的售价不高(140美元)，但性能还不如FC，其实只是雅达利5200的改良版，几乎不可能做出《超级马里奥兄弟》那样的游戏。它的游戏和类屈指可数，后来干脆被雅达利改成了学习机，销量才总算有所提升，占美国游戏市场约12%的份额(FC为80%)。



■Twin Famicom

名作纪念堂

塞尔达传说 The Legend of Zelda

宫本茂继《超级马里奥兄弟》之后的又一个不朽名作，与FC磁碟机同步发售。这款为磁碟机贴身打造的游戏充分发挥了128KB大容量的优势，并加入存档功能，还利用了磁碟机外加的音源性能添加了某些音效，FC手柄内置的麦克风也得到了应用，在游戏时尖叫可以消灭特定的怪物。由于FC磁碟机并未在美国推出，它的美版改为卡带，任天堂为它投入了500万美元的宣传费，游戏销量超过650万。



换卡

主角：乐乐，26岁，通讯工程师

“我们以后不和你好了！”

大猴和小猴站在街对面决绝地向着乐乐喊着，透过朦朦烟雨，乐乐模模糊糊地看到他们的脸上扬起胜利的微笑，似乎在庆祝他们叛变的胜利。

乐乐是那个小区里最早拥有FC的孩子之一，这无上的荣耀让他自然而然地成为当地小霸王，那些对他的游戏机垂涎三尺的小朋友们都对他点头哈腰，恭恭敬敬地接受他的指挥，大猴和小猴就是他最忠诚的手下。但是他们竟然都背叛了他。乐乐觉得非常失落，而且有些寂寞，他的心情像天气一样阴沉沉的。

后来乐乐才知道大侯和小猴他们投靠的新主子是住在另一条街的翔子，听说他家的抽屉里“塞满了游戏卡”，而且听说那些游戏卡都特好玩。乐乐的心中痒痒，他也想投靠翔子了。

翔子家真有十几张游戏卡，乐乐到他家时，看到桌上排着长长的一排黄卡。那些卡带和乐乐家的“64合一”、“128合一”不一样，一般都只有三四款游戏。“这才是好卡！”翔子拍拍他的肩膀说，“里面都是大游戏！”

那天乐乐玩了不下10款游戏，他觉得每款都比他自己家里的好玩，特别是《赤色要塞》，简直比他家里所有的游戏加起来还好玩，画面都高出了不止一个档次。回家后对着那些几百合一的卡带，乐乐再也提不起兴趣了，他很想念那款开着吉普车到处解救战俘，还能把手榴弹升级为火箭弹的游戏。最后他咬咬牙，决定用自己全部的三张N合一卡带与翔子换那张《赤色要塞》的四合一，那张卡他玩了大半年。再后来连大小猴都有了游戏机，换卡之风在小区和学校盛行了起来。那时乐乐知道当初做了一个明智的交易，“通常那种几百合一的卡都是没人肯换的，而我的四合一大家都抢着换！呵呵。”



第三代 Generation 3

最终幻想(1987)

“这是我最终的幻想。”

——坂口博信



“绝对不行！至少要生产50万套！”对着老板宫本雅史提出的20万套生产计划，坂口博信拍桌子怒道。这是他凝结了最后心血的游戏，如果无法成功，Square也许将就此倒闭，而他将永远退出游戏业，回到横滨国立大学继续未完的学业。既然是最后的幻想，那就以一种轰轰烈烈的方式赌上所有的筹码。1987年任天堂已经向50多家第三方颁发了FC游戏开发许可证，Square没有赶上三年前六大第三方钞票遍地捡的黄金时代，面对越来越激烈的竞争，Square风雨飘摇，20万套对宫本雅史来说已经是非常满意的销量，而50万是宫本雅史不敢想像，也是Square从未有过的销售数字。

坂口博信率领的Square A组总共只有4人，Square的其他开发人员都在宫本雅史的错误决策下全力投身于FC磁碟机，该局边呈现败相之后，Square A组成了宫本雅史最后的救命草。这是坂口博信加入Square三年多以来制作最为辛苦的一款游戏，为了能在各方面超越《勇者斗恶龙》，坂口博信首先从剧情下手，邀请了小说家兼剧本作家寺田宪史共同创作剧本；才华横溢却潦倒落魄到靠女友接济度日的植松伸夫为该作创造了他的第16首游戏音乐。坂口博信模仿《勇者斗恶龙》的成功经验，重金聘请著名幻想画家天野喜孝为游戏绘制插画，临时招募的新人石井浩一也即刻披挂上阵成为图像设计，曾在动画《机甲创世纪》的创作中与天野喜孝有过初步合作的石井浩一对他的飘逸画风所表达的意境心领神会。

坂口博信从卡带加工厂取回样卡当日，Square的上下职员围在一起对游戏体验评价了一番，多数人都对它的质量非常满意。在坂口博信的极力游说之下，宫本雅史最终同意制定40万套的生产目标。但这就意味着要向任天堂缴纳约6亿日元的生产及权利金，Square已经没有任何多余的资金可用于游戏的宣传造势，无法像《勇者斗恶龙》一样在电视和《少年跳跃》上做广告。坂口博信因而亲自带着游戏跑遍日本的大小杂志社，谦恭诚恳地向编辑们介绍游戏的种种优点，终于打动了不少低发行量的PC游戏杂志。缺乏广告支持的《最终幻想》最终卖掉了52万套，与同时期《勇者斗恶龙II》241万套的惊人销量相去甚远，Square A组曾因而气馁地决定不再开发续作，但宫本雅史对此成绩大为满意，下令立刻进行续作开发，并高薪挽留了准备返校的坂口博信……永不终结的幻想才刚刚迈出征程的第一步。

事件

■威尔・莱特与批萨饼派对中结识的商人杰夫・布朗合作创办Maxis。

■雅达利成立分公司Tengen，公然开发未经任天堂授权的FC游戏，Namco也在暗中提供支持，这是任天堂与第三方关系恶化的初期征兆之一。

名作纪念堂

魂斗罗 Contra

比起《超级马里奥》，《魂斗罗》无疑更有资格被称为中国玩家的启蒙之作，紧张火爆的游戏过程，以及与战友一起在战场上生死与共的双打乐趣让他在八十年代末、九十年代初于中国风靡一时。高难度也是它的一大特征，它曾经在IGN网站的读者票选中被评选为“史上最难游戏”。《魂斗罗》最早推出的是街机版，当然1988年的FC移植版才是最广为人知的经典版本，Konami专门研发了VRC2芯片添加到游戏卡带中，在背景中实现了树木摇动和飘雪等动态效果。



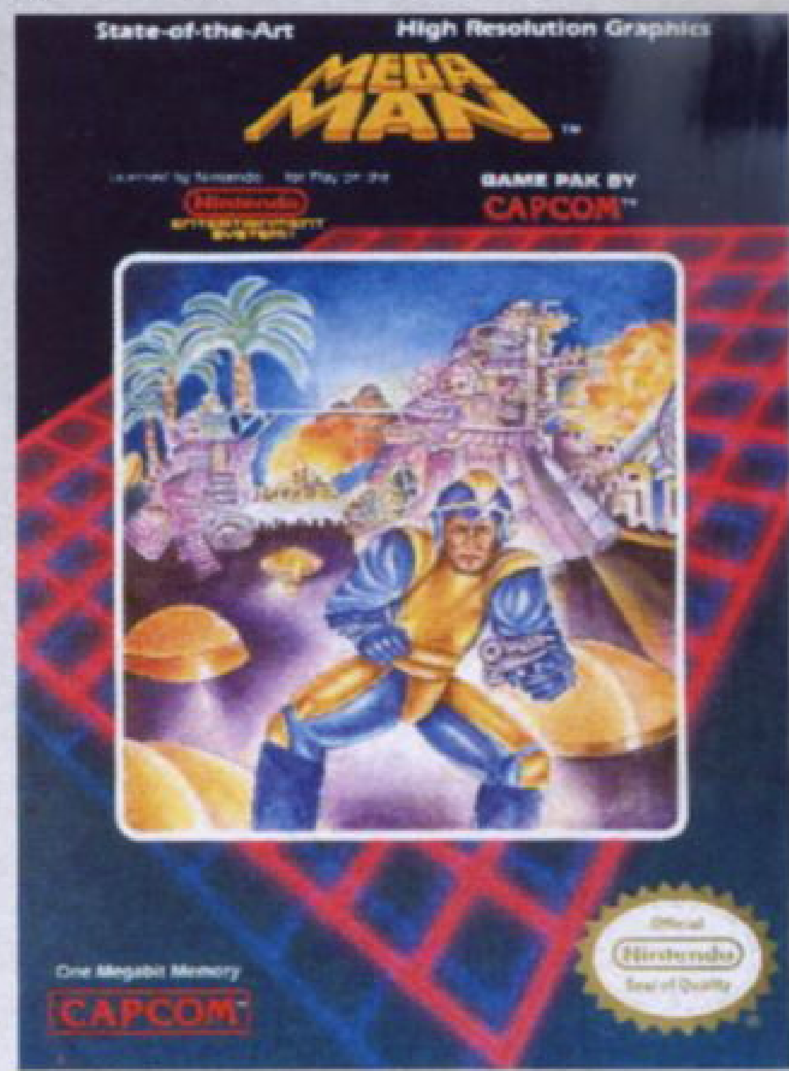
双截龙 Double Dragon

FC最经典的清版动作游戏之一，也是让此类游戏开始流行的奠基之作，打落敌人的武器并捡来使用等创新要素都成为它的魅力所在。由于机能限制，在街机版一年后发售的FC版同屏只能显示两个敌人。比起街机版，FC版还增加了RPG一样的升级要素，一些强力招式只有在后期才能使用，关卡结构也与街机版有所不同。在《EGM》杂志的“史上最伟大200款游戏”中本作排名41。



洛克人 Rockstar

如今Capcom的大红人稻船敬二的成名作，也是Capcom的吉祥物。不仅角色设计得可爱，而且不少动作很有戏剧性，难度也表现了Capcom的一贯作风。可以从6个关卡中任意选择的系统在当时颇为新鲜。不过本作在美国最著名之处是它烂到令人发指的封面，它以压倒性优势当选GameSpy“十大最烂封面”之首。



主机博物馆

PC-Engine 由Hudson研发、NEC资助并生产的16位机，由于高效采用了三芯片式架构，而且游戏卡带使用的是只有信用卡大小的HuCard(Hudson Card的缩写)，因此体积非常小巧。PC-Engine是任天堂在家用机市场上遇到的最强劲的对手，销量曾一度超越FC，最终全球销量达1000万台。正是因为它的出现才促使任天堂加快SFC的研发。到了后期，数量繁多的色情游戏成为PC－Engine最大的卖点。



父子

主角：萝卜，28岁，美术总监

“你打下面，我打上面，一会儿右边会有小兵冲出来……”萝卜一边叮嘱他爸各种注意事项，一边娴熟地操作1P上下跳跃，一梭梭子弹把跑来跑去的小兵们打得灰飞烟灭，刚要抵达关底，他爸操作的2P却跳到悬崖下摔死了。

“老爸，你好笨呐！”萝卜大叫一声，继续勇敢的冲向前方。萝卜他爸笑眯眯地推了推眼镜说：“这个《混多罗》还挺考验反应能力的啊！”

“……老爸，我说了500遍了，是《魂斗罗》好不好。”

萝卜他爸是一家报社编辑，一副典型的知青时代文人形象。比起同一时代的家长，他的思想可谓开明，从来不拦着萝卜玩游戏，有时看到他玩得手舞足蹈，还会好奇地上前也掺和一下。但每次都会犯各种低级错误，要么是在《魂斗罗》里跳崖，要么就是在《双截龙》里让萝卜挨飞刀。奇怪的是萝卜依旧很喜欢和老爸一起玩，这让他有一种当高手的优越感，而且他渴望着看到长辈了解游戏机的乐趣。

一天放学归来，萝卜竟然看到他爸已经坐在客厅里玩上了，但是电视里似乎却没有什么声音。萝卜走到电视前一看，才知道是一个象棋游戏。那天之后，萝卜开始后悔教他老爸玩游戏了，因为那张N合一卡带里他从来不碰的《中国象棋》成了老爸专利。“在中国要跟老爸抢红白机玩的家庭估计不多吧。”萝卜说。

三足鼎立(1988)

“如果不服我们，他们（第三方）大可去开辟一块属于自己的市场！”

——山内溥

绝对的垄断产生绝对的权力，绝对的权力产生骄狂与自大，往往因此而给自己种下祸根。

任天堂在FC时代里只手遮天，游戏市场上没有任何竞争对手，对于任何胆敢对他的条件提出异议的第三方，山内溥的标准回答是：“不要就拉倒！”山内溥毫不掩饰自己独霸游戏业的野心，一位第三方董事说：“任天堂就像拥有绝对权威的神，我们只不过是他的羔羊。”

反叛的导火索是1986年推出的FC磁碟机。山内溥提出凡是在FC磁碟机上推出的游戏，任天堂不仅要收权利金，还要享受游戏一半的知识产权。山内溥相信第三方为了赚钱只会言听计从，但这赤裸裸的打劫行为已经踩到了第三方最后的底线。Konami等缺乏骨气的厂商忍气吞声地在FC磁碟机上推出了一些二线游戏，而Namco和Hudson则奋起抗争，拥有独立硬件研发团队的Hudson决定打造一台高性价比主机与FC抗衡，Namco硬件团队暗中协助，Namco创始人中村雅哉在《日本产经新闻》的采访中说：“任天堂应该好好检讨自己，既然是领导者，就应该与同行共存共荣，而不是一味打压对方！”试图推翻任天堂的革命之火熊熊燃起。

PC-Engine的诞生是给任天堂霸权主义的一记响亮耳光，多数第三方虽迫于淫威而不敢公然支持PC-Engine，但大多通过将发行权委托给Hudson的方式间接支持，或多或少地露出一些不甘压迫的抗争愿望，而对硬件商的霸权从不畏惧的美国第三方更是摊开双手欢迎FC的一切竞争者。PC-Engine在日本大闹革命的一年后，蓄力多时的世嘉接踵而至，以其高性价比与出色的游戏阵容异军突起，首次在游戏业内形成三足鼎立之势，让任天堂的天威再度受损。

MD曾获得《FAMI通》的强力推荐，硬件性能备受赞誉，2.1万日元的售价也非常平民化，但软件的缺乏使其在日本第一年仅卖出40万台。而在美国，MD获得了截然不同的待遇，美国世嘉投放了一系列将MD与FC对比的广告，并重金获得大批名人授权，迈克尔·杰克逊的《月球漫步》就是诞生于这个时期。世嘉开出更优惠的权利金条件，让欧美第三方纷纷加盟，EA、Activision、Midway等主力第三方重心开始偏向MD，使其在1992年获得了美国市场55%的份额，以明显优势力压SFC。Hudson与世嘉虽然最终未能推翻任天堂，但成功削弱了任天堂的支配力，豪放的欧美第三方们坚定了跨平台的战略，而胆小些的日本第三方们也开始从任天堂的魔影中怯生生地探出头来，为后来索尼的革命铺平了道路。

事件

- ■任天堂于美国发行官方杂志《Nintendo Power》，首期发行量达360万本，被誉为“美国儿童的圣经”。
- ■迪士尼进入游戏业，成立“沃尔特·迪士尼电脑软件公司”。
- ■老牌游戏硬件商Coleco宣布破产。

主机博物馆



■PC-E CD-ROM2

■MegaDrive

MegaDrive 世嘉的第五代家用机，因此在国内又被称为“世嘉五代”。它采用了一颗7.67MHz的16位元摩托罗拉68000主处理器，另有一颗专门用于处理背景和点阵图的VDP处理器，因此在背景卷轴的处理速度上有极强表现，因此在动作游戏上比起SFC有明显优势，并诞生了《索尼克》这种高速卷轴的动作游戏，这也成为世嘉宣传的要点。MD是世嘉有史以来最成功的主机，全球销量达到2900万台。

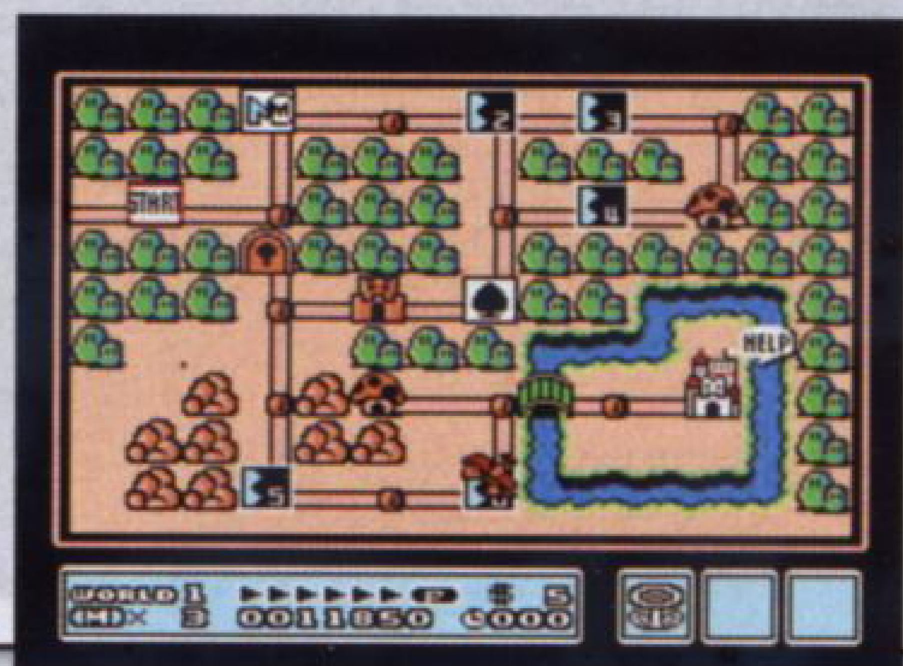
PC-E CD-ROM2 PC-Engine的外接CD-ROM光碟机，最初售价高达57300日元。由于当时CD-ROM技术还不成熟，它的数据读取速度只有150KB每秒。

名作纪念堂

超级马里奥兄弟3

Super Mario Bros 3

一部真正的大进化之作，加入了地图画面、迷你游戏、飞天马里奥等众多要素，并采用全新加强芯片让画面大幅提升，被认为是2D马里奥的最高杰作，甚至至今依然被不少玩家认为是有史以来的最佳马里奥。虽然它的销量不到一代的一半(1700多万套)，但考虑到它并未像一代那样与主机捆绑附赠，因此这个销售数字足以令人脱帽致敬。





勇者斗恶龙III

Dragon Quest III

“《DQ系列”就是从本作开始奠定了国民级游戏的地位。游戏于2月10日发售当天，日本各地学校出现了极为严重的旷课现象，东京BIC CAMERA池袋东口店出现了超过1万人的超大规模排队人群(应该是单家店铺排队规模的空前绝后的记录)，各地都有相关的抢劫、盗窃等罪案发生，有关盛况还被收录到日本历史漫画《日本之历史17卷》中。之后日本政府规定《DQ》发售日必须定在节假日。

文字卡

主角：老倪，28岁，软件工程师

老倪第一次听说“文字卡”这三个字，是在肥仔的家里。当时肥仔正在玩一款很奇怪的游戏，画面中只有头像、数字还有他一个字也看不懂的日文。老倪好奇地对着肥仔说：“这些……你能看懂？”肥仔摇了摇头，老倪又说：“那有什么好玩的？”肥仔还是摇了摇头，说：“你不懂……不懂。”

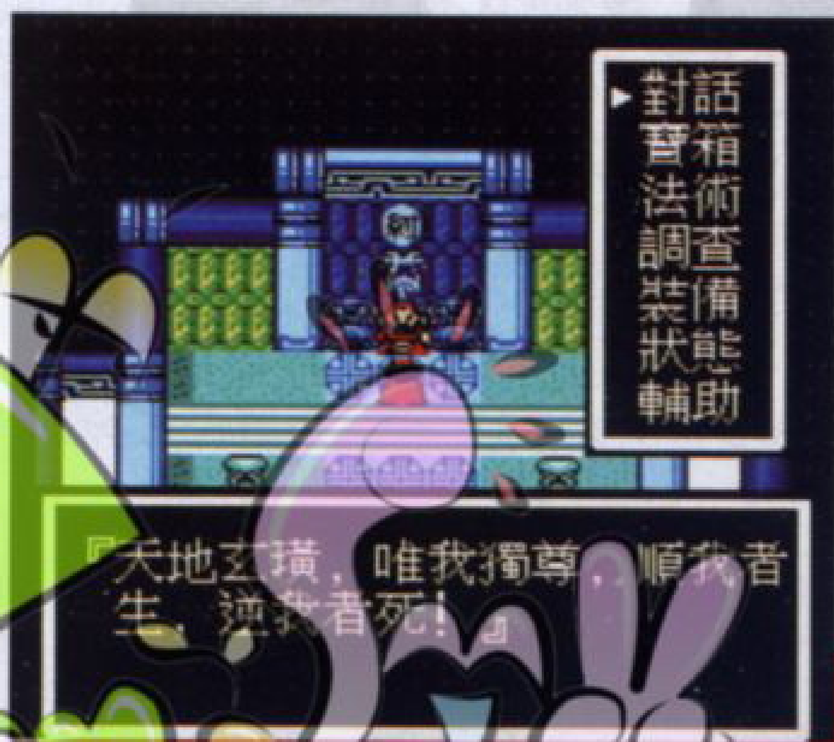
肥仔说这游戏叫《三国志2》，是一个策略游戏，策略，你懂吗？这次轮到老倪摇头，他静静地站在一旁，看了大半天，还是没看明白。后来他打听了一下，才知道这游戏是150元买来的。

“这肥仔，脑子烧坏了吧？”回家时老倪的脑子里只有这一个念头。

第二次见到文字卡时，老倪对这类游戏的看法发生了180度大转弯。这次不是策略游戏，而是一个RPG，叫《封神榜》，还是中文的。那盘卡用一个纸盒包装，里面还有一本印刷精美的小说明书，老倪捧着盒子和说明书端详了半天，越看越喜欢，觉得这是一个高档的游戏。老板眼看着生意就要做成了，就为他演示了一番，老倪看那画面实在一般，但竟然是有剧情的，看了前面就想知道下面发生的事了。老倪把卡买了下来，总共花了100元，那是他买过最贵的一盘卡。

老倪从此成为专业的文字卡玩家，由于价格很贵，很多游戏都是通过换卡才玩到的。但他始终觉得还是当初的《封神榜》最好，剧情跌宕起伏，比《勇者斗恶龙》那些好玩不知多少倍。

老倪说，也许那是因为那张卡花了他100元，所以觉得特别珍贵：“要知道，到现在我也没再买过超过100块的软件。”



第三代 Generation 3

枯萎技术(1989)

“横井军平的理念一直指导着任天堂直到如今乃至未来。”

——岩田聪

1991年5月，美国总统老布什在一家酒店里与军方领导们商议海湾战争之后的中东战略部署，好事的记者们发现他手上拎的不是国家机密文件——而是一台Gameboy。于是第二天，老布什手持Gameboy的照片在美国各大报纸中出现。

GB虽然名为“boy”，其实本意是为成年人而准备，让常年出门在外或乘坐电车上下班的上班族消磨时间。横井军平率领4 5 名工程师，延续Game&Watch的设计原则，开发了一款低成本、可换卡带的掌机。山内溥最初对这部掌机不算太重视，当横井军平将原型机交给他时，山内溥对着液晶屏揣摩良久，最后以“液晶屏质量不过关”为由责令横井军平停止该项目。当时夏普已经在横井军平的授意之下为生产GB专用液晶屏而斥资40亿日元设立工厂，横井军平与夏普的多名工程师都有深交，若GB流产，对夏普的伤害难以估量，后来横井军平谈到此事时曾说：“那时我曾考虑过自杀。”在横井军平以死相谏之下，山内溥最终批准了GB的上市计划。山内溥提出的最后要求是“GB必须坚固耐用”，作为最后的测试，他将G B 的最终样板机重重摔在地上，皮实的GB毫无损伤，终于被山内溥批准上市。

那时山内溥不会意识到他日任天堂虎落平阳，是其貌不扬的GB让他留得青山，最终借助掌机的一片福地再次翻身，最后创造了新的神话。横井军平曾给世间留下一部遗著叫《横井军平的GAME馆》，书中提出了“枯萎技术的水平思考”，即以全新角度挖掘陈旧的技术，使其发挥最大价值。横井军平认为玩具与游戏不需要尖端技术，创意与游戏性才是成功与否的精髓。十几年后岩田聪社长说：“横井军平的理念一直指导着任天堂直到如今乃至未来”，NDS与Wii都是将“枯萎”的技术进行“水平思考”，宫本茂至今仍称横井为自己的“师匠”。

事件

■Trinity Acquisition Corporation公司成立，一年后更名为THQ。

■《俄罗斯方块》诉讼案爆发，涉及任天堂、雅达利、英国传媒大亨、前苏联政界高层等，是游戏历史上最著名的官司之一。



▲任天堂曾在海湾战争期间向前线美国士兵免费提供大批Gameboy供其闲暇娱乐。之后某军营遭到空袭，事后人们在废墟中发现了一台外壳被完全烧毁的Gameboy，人们惊讶地发现它竟然还可以正常使用！该机目前被纽约的“任天堂世界总店”永久收藏，至今在YouTube上还可以看到该机正常运行《俄罗斯方块》的录像。

主机博物馆

Gameboy 使用夏普的4.19MHz主处理器，内存与显存各8KB，2.6英寸屏幕的解析度为160×144，单色屏幕可显示4阶灰度，首发售价为12800日元。以当时的技术水平来说，Gameboy的硬件配置已经算相当落后，但它却成为有史以来最长寿的主机，累计销量将近1.2亿台，目前为止仍是任天堂惟一一部销量过亿的主机。

Atari Lynx 美版Gameboy发售之前，雅达利就已经在美国推出了一款彩色掌机Lynx，号称是全世界第一台采用彩色液晶屏并带有背光灯的掌机。Lynx的性能非常强大，它比SFC更早实现了点阵图的放大缩小机能，让伪3D游戏成为可能。它的初期售价为189.95美元，性价比还算不错，但需要使用6颗5号电池，体积较为庞大。最终销量不到50万。



■Gameboy



■Atari Lynx

名作纪念堂

忍者神龟

Teenage Mutant Ninja Turtles

日版又叫《激龟忍者传》，在美国推出时由于正赶上了《忍者神龟》的热潮，因此全球销量将近400万套，是FC上非任天堂游戏中最畅销的作品。本作根据街机版移植，加入了大量探索要素，不过评价普遍不高。后来续作改为可四人玩的清版动作过关游戏，获得了强烈好评。

忍者龙剑传

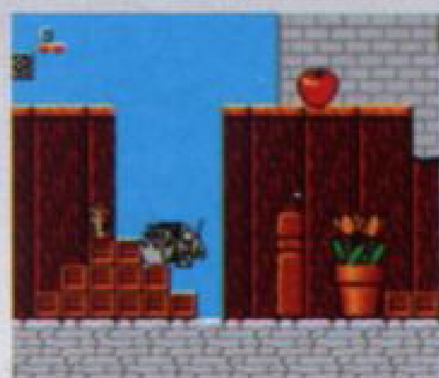
Ninja Gaiden

FC高难度平台动作游戏的代表作之一，在日本游戏电视节目“GameCenter CX”中，曾经被评为“比《魔界村》还难的游戏”。游戏穿插的精美过场动画在当时被认为是具有突破意义，音乐和氛围的营造非常出众。由于受到了《Nintendo Power》的追捧，它在美国有相当大的影响力。

松鼠大作战

Chip 'n Dale

迪士尼进入游戏业后，与Capcom有过一段甜蜜的合作时光，其中最为人称道的合作成果就是《松鼠大作战》。那时恐怕多数国内玩家都不知道游戏中的Chip与Dale是迪士尼著名动画系列的角色，完全是被游戏本身的无尽乐趣折服。它的全球销量也超过了百万套。



爷孙乐

主角：老徐，65岁，退休干部

老徐从来都没有见过GB，但他每天都在玩《俄罗斯方块》，这游戏他已经玩了十几年，他是全世界最忠实的《俄罗斯方块》迷之一。现在他可以在方块几乎是瞬间落地的最高速度下轻轻松松地赚几十万分。

《俄罗斯方块》专用机是老徐的儿子给儿子买的生日礼物。那天下午阳光明媚，幽静的小区里鸟鸣不绝，老徐拿着把蒲扇，坐在树荫下的石椅上，给他心爱的孙子扇风纳凉。游戏机里发出嘀嘀嘟嘟的响声，孙子玩得很高兴，老徐也看得很好奇，他从衬衣口袋里掏出老花镜，仔细看孙子玩的这个游戏：只见四个方格子组成的各种方块从屏幕上方缓缓落下，途中可以变换方向，落到下面组成整整齐齐的一行就可以消去。规则很简单，老徐一看就会了。

几天后，在同一张椅子上，变成了老徐戴着老花镜玩游戏，孙子给他起劲地扇扇子，一根大竖条落下连消四行时，孙子就会“哦哦！”地叫着，跳着鼓起掌来，老徐呵呵地笑着，比赢了场棋还要开心。这个夏天，爷孙俩在《俄罗斯方块》的陪伴中度过。

那台《俄罗斯方块》机现在还陪伴着老徐，后来儿子给他带来几台更高级的新款机，但老徐还是喜欢原来那个，体积大，握着舒服，质量也很好。老徐的孙子已经上大学了，回家时还经常陪他一起玩游戏，他向他推荐《俄罗斯方块DS》，说可以联机玩，咱爷孙俩可以切磋切磋。老徐最终还是不愿意放弃他那台简陋的老机器，“这就跟我的老花镜一样，用习惯啦！”

启程(1990)

“一辆辆大卡车缓缓驶向苍茫的夜色，奔向高速公路，驶往全国第一大港……”

——《超越三菱与索尼的帝国》



“那一夜月黑风高，人人都躲在家中不愿外出，然而在京都的一个仓库里，十几辆10吨级大卡车正陆续驶入，工人们热火朝天的装货与卸货，他们静悄悄地一言不发。不久，这一辆辆大卡车缓缓驶向苍茫的夜色，奔向高速公路，驶往全国第一大港……”

这是在《超越三菱与索尼的帝国》一书中，作者高桥健治对《超级马里奥世界》的启程做的生动描述。《超级马里奥世界》运往美国的首批出货由山内溥亲自坐镇指挥，这位一向充满自信的老者也不禁对此役充满担忧。MD凭借《索尼克》占领了北美的半壁江山，在16位机市场上已扎稳根基，任天堂需要一个杀手锏为SFC保驾，这款游戏就是《超级马里奥世界》。任天堂将《超级马里奥世界》的出货情况视为最高机密，只有少数几个高层知道实情，其他包括装运工人、司机等都对自己运输的货品浑然不知。为避免零售商的抢货纠纷以及黑帮的抢劫，首批150万套游戏就在任天堂密不透风的保护工作中运往美国，它比计划晚三天上市，迎接它的是饥渴已久的零售商和玩家，首批发货很快被消化一空，追加的第二批50万套游戏也被瞬间抢光。任天堂用它的扛旗大作向人们宣告了16位机王者的到来。

早在1985年，任天堂内部就已经提出开发FC的继任主机，但水涨船高的销量让开发计划暂时搁置，山内溥对FC的现状很满意，几乎就忘了游戏业也需要更新换代。直到PC-Engine与MD陆续登台，在日本和美国的销量直逼FC，第三方也在暗地里各怀鬼胎，山内溥知道FC已经无法阻挡16位机的时代脚步，玩家需要高端的视听刺激，任天堂需要把这些抢先一步的对手赶跑，继续保持其只手遮天的垄断地位。为了营造供不应求的声势，任天堂故意控制了SFC的首批发货量，区区30余万台SFC于1990年11月21日在日本各地发售，数小时内即告售罄，多家零售店出现玩家人群因买不到主机而在店外聚集抗议的混乱局面，日本政府因而将游戏主机划为与《DQ》同类的重点管制产品，做出了新主机必须于周末发售的规定。SFC的日本首发也引起黑帮的注意，因此任天堂才被迫连夜运走美版机，从而有了上述的一段轶事。

事件

■任天堂宣布与索尼合作开发SFC的CD-ROM专用机“PlayStation-X”。

■任天堂控告最大影音产品租赁商Blockbuster的游戏租赁行为，法院判任天堂胜诉，从此美国游戏租赁市场一蹶不振，再也未能复原。

名作纪念堂

快打旋风

Final Fight

《双截龙》让清版动作过关游戏火爆起来之后，以动作游戏见长的Capcom也跟风制作了《快打旋风》，此后便一发不可收拾，推出了大批经典。SFC的移植版缩水非常严重，取消了双打模式，删除了部分关卡。而比起SFC版，相信国内玩家更熟悉的是它的FC版，因为机能问题该版本被改得面目全非，不过依然不失为经典之作。虽然无法与后来的《街头霸王II》媲美，但该系列已经是Capcom清版动作过关类游戏最成功的作品，系列家用机版总销量达320万套。



主机博物馆

Super Famicom 由于使用了一颗相当强大的图像协处理器，SFC在处理精细的2D画面上有先天优势，最高解析度可达512×239，有多重背景卷轴处理能力，以及放大、缩小、半透明和旋转机能(该机能被广泛应用于RPG游戏的世界地图显示)，索尼研制的16位PCM立体声音源使其在音效上有突出表现。SFC的手柄也创新地引入了LR键，成为后来手柄的标准配置。

GameGear 相当于是世嘉SMS主机的掌机版，而且将SMS的单声道改良为立体声。它的屏幕显示效果十分出色，游戏也有300余款，其中不乏经典之作，但与雅达利的Lynx一样需要使用6颗5号电池才能勉强使用5个小时，重量将近400克，加上电池后超过一斤。不过在亚太和欧洲一些二线市场它还是相当成功的，累计销量达1100万台。

PC-Engine GT 售价高达44800日元的贵族掌机，相当于PC-Engine的便携版，利用HuCard体积小巧的特点，可以直接将PC-Engine的卡带插到该掌机中游玩。它使用了2.6英寸的TFT液晶屏，解析度达到了惊人的400×270。插上零卖的电视接收器完全可以当小电视机使用。由于使用了高质量液晶屏，它不仅成本高昂，而且6颗5号电池只能使用3小时。它的总销量为150万台。



■GameGear



■PC-Engine GT



■Super Famicom

黑卡风波

主角：小高，27岁，证券业

在百货商场里，小高看到了一盘黑色的卡，那盘黑卡插在一个黑机器上，一个小学生拿着个黑色的手柄玩得津津有味，他操纵着一个老头，骑着一条蓝龙，画面中还有拿着刀和盾牌的骷髅、有举着斧头的壮硕女人。小高还从未在电视上看到过这么好的游戏画面，“简直跟街机一样了！”小高想。

在小高死皮赖脸的哀求之下，老妈终于给他买了这盘名叫《战斧》的游戏。小高欢天喜地把卡抱在怀里揉揉又搓搓，看着贴在卡带上精美的贴纸，想像着以后就可以在家里玩街机一样的游戏了。回家后他才发现那张卡好像有些问题，怎么插也插不进卡槽。小高敲了敲卡带底部的电路板，又看了看他的游戏机卡槽，接着又拿来另一张黄卡比对了一番，发现这黑卡的电路板好像要宽一些。小高着急着要玩，不管三七二十一，先把卡拆了，再拿来一堆锯片、小刀片，把电路板的两边锯掉了一些。大功告成，小高得意地再次将卡硬生生地插了进去，这次终于成功了，但是插到底部时，只听啪地一声，他的那台宝贝FC的卡带插槽裂开了个小口子。



后来发生了小高他妈大闹百货商场的事，说要去工商局告他们卖冒牌货。这事最后是怎么解决的小高也不太清楚，他只知道过了几天后，他家真的多了一部黑机，现在他知道那东西叫MD。

第四代 Generation 4

酷(1991)

“更上层楼：世嘉的世界统治计划”

——《连线》杂志



加州Kagan Associates高级分析家说：“巨人沉睡了两年，当他醒来时，发现已为时太晚。”

慢条斯理的任天堂给了世嘉太充裕的时间。1989年，MD在美国发售后，世嘉开始广招天下豪杰，MD北美首发后的一个庆祝晚宴上，美国大多数第三方软件商的头面人物纷纷出席，一家发行商找到世嘉社长中山隼雄，明确表示想要把FC游戏移植到MD上，中山隼雄对他微笑着说：“目前还不是时候，你现在更应忠诚于任天堂，当我们有了足够的装机量，欢迎你再次登门。”一年后，迫于国会的压力以及反托拉斯法的约束，任天堂陆续取消了多条支配第三方经营自主权的规定，那家偷偷找到中山隼雄的开发商迫切地加入了MD，大批第三方于此时纷纷加盟。1991年8月，美版SFC比原计划提前半年发售，那时MD已经在美国卖了50多万台，中山隼雄与美国世嘉总裁汤姆·凯林斯基指挥了一场超大规模的广告运动，口号是：“家中的街机娱乐”，世嘉投入4500万美元的广告预算，聘请加州两家最著名的广告公司，将MD塑造成充满年轻活力的形象，Goodby广告公司在4个月内制作了35支电视广告，其中第一支广告不是在少儿节目中播出，而是选择了MTV队音乐颁奖盛典，“酷”是这一场广告运动的关键字。

美国世嘉的规模也在迅速扩充，从1989年的35人增加到700人，市场部主管艾琳说：“在两年内美国世嘉已成为全球最大的游戏开发商。”但真正的杀手锏仍然是来自日本总部。SFC发售后，世嘉立即对其进行拆解研究，他们很快就发现SFC的CPU频率只有MD的一半，卷轴处理速度将成为SFC最大的瓶颈，因此世嘉决定将“速度”作为MD的主要卖点进行宣传。一款由15人团队构思的新作方案在世嘉AM8研被提出，曾独立开发了《梦幻之星》的天才程序员中裕司试图制作一款“音速般的游戏”，他们将这款游戏命名为《索尼克》(又译《音速小子》)。

索尼克就是世嘉的马里奥，与《索尼克》同捆销售的MD新套装上市后，MD在美国的普及率短期内提高了一倍，世嘉的营业额从1989年的8.13亿美元提高到1993年的36亿美元，索尼克的受欢迎程度不仅超过马里奥，更一度超越米老鼠。MD在美国的市场占有率超过SFC，在欧洲更获得66%的市场占有率，MD与SFC的竞争被称为“有史以来最激烈一次主机大战”。8年内，世嘉的市值提高了10倍！1993年7月，《纽约时报》商业版的首页放了一张占了大半张报纸的中山隼雄相片，标题是：“世嘉目指迪士尼世界？”

事件

- 纽约州政府控告任天堂对游戏业存在垄断行为，任天堂败诉，并为其卖出的每一张游戏退款5美元。
- id Software、Bungie Software和Silicon & Synapse(后更名为暴雪)相继成立。
- EA创始人特里普·霍金斯创建3DO，开始为其新主机计划打造产业新联盟。

名作纪念堂

街头霸王II

Street Fighter II



在街机历史上具有标志性意义的作品，创造了2D格斗游戏的辉煌时代，并确立了此类游戏的框架。1991年3月推出的是最早的“八人街霸”，一年后推出了SFC版本，销量超过600万套，至今仍是Capcom最畅销的游戏。它曾获得《吉尼斯世界纪录》的三个荣誉：第一款使用必杀技的格斗游戏、被最多作品模仿的格斗游戏、最畅销的街机格斗游戏。

怒之铁拳

Streets of Rage

MD上最经典的清版动作过关游戏，全球销量高达260万套，是此类游戏中最畅销的作品，也成为MD在美国的拳头作品。相信有很多玩家都是从《怒之铁拳》才开始感受到MD与FC相比的巨大进化，画面真正达到了街机水准，最重要的是它比《快打旋风》的SFC移植版明显强出一截，让世嘉扬眉吐气了一番。



主机博物馆

NEOGEO 因其对街机游戏的完美还原以及超高售价而在国内博得了“机皇”的美誉，它实际上就是SNK街机基板的家用机版，原本仅用来出租以及卖给酒店，但是由于SNK的狂热支持者们反响强烈，因此开始上市销售。它的售价达599美元，每款游戏售价为200美元左右，这让他成为收藏家们的专利。目前在eBay上最贵的一款游戏是《风云默示录2》，拍卖价达1.25万美元。



决斗

主角：Kevin，28岁，服装业

街机厅、歌舞厅和台球室是小县城里最乌烟瘴气的三种地方，Kevin倒是没去过歌舞厅，但街机厅和台球室他都是常客，逃课玩游戏、打台球这种事不在话下。Kevin初二时就已经一米七五，大家都叫他熊哥。熊哥在学校里也是个响当当的人物，听说跟社会上的小混混有点关系，大家看到他都绕道而行，坏学生们就都抢着要当他的小弟。

这天，熊哥的小弟向他求救，说是一个很能打的家伙把他欺负得很惨。熊哥于是雄赳赳气昂昂地来到了街机厅，看到整个机厅的人差不多都围到一部新来的机器那里，里面时不时地传来“豪油根”、“哈多肯”的雄浑吼声。熊哥心想怎么几天没来就多了这么个新东西？于是伸出一只手骄傲地拨开人群，只见一个戴着大宽边眼镜的小男生，轻盈地操纵着摇杆，另外一个和他对战的少年左手猛摇摇杆，右手把六个按键拍得噼里啪啦响，没过十几秒，屏幕中的扫把头大兵就惨叫倒地了。熊哥是当地有名的电玩高手，仔细揣摩了一阵，又看了看操作说明，就知道了游戏的玩法，他把惨叫中的少年一把推开，自己塞了个币，挑了个红袍武士，对着眼镜少年瞪了一眼。

熊哥大约在30秒后当着众人的面败下阵来，眼镜少年的白袍武士毫发无伤，机厅里鸦雀无声。熊哥只见那眼镜少年嘴角一撇，分明是一副轻蔑的表情。熊哥于是恼羞成怒，一把把他打翻在地，“笑什么笑，你很能打吗？有本事用拳头打！”

那个眼镜少年原来是熊哥班主任的儿子，那是他爸用一根大粗藤条抽他时说的。

审判日(1992)

“很显然任天堂已经不配成为索尼的合作伙伴，索尼应该走自己的路！”

——久多良木健

1992年5月6日，索尼终止了与任天堂的一切谈判，久多良木健为之准备了3年的“PlayStation-X”计划朝着另一个方向前进。任天堂又一次露出他的狰狞面目，公然抛弃了索尼，与飞利浦双宿双栖。更令久多良木健心寒的是，索尼内部的CDi团队早就收到飞利浦与搭上任天堂的消息，但没人向他提醒哪怕只言片语。

山内溥统治的时代里，任天堂在其合作伙伴中可谓臭名昭著，出尔反尔的背叛行为数不胜数，山内溥可以完全无视长期战略伙伴夏普的利益险些枪毙Gameboy计划，索尼也曾在音源芯片中吃过大亏，毫无发言权的第三方更是永远被任天堂玩弄于鼓掌之中。山内溥的原则是“永远不要与伙伴走得太近”，这位孤僻暴戾的老者认为，过于亲密的合作会导致过于依赖对方，最终难免会失去自己的发言权。对于消费电子行业的巨头们，山内溥更是时刻警惕，尤其是NEC推出PC-Engine抢走了FC的大片市场份额之后，山内溥在与这些巨头的合作时更如履薄冰。多媒体是大势所趋，如何在向电子巨头们借力的同时防止引狼入室？

受PC-Engine光碟机的影响，任天堂于1989年1月1日与索尼签署了SFC专用CD-ROM的开发协议，索尼只用了4 个月就设计了第一部原型机，此后两年一直在完善硬件设计。然而就在1991年5月项目即将完成时，任天堂公然毁约，宣布改用飞利浦主导的CDi格式，眼看着三年来投入的大量人力财力即将付诸流水，索尼成立了由最高管理层组成的危机管理小组，作为将索尼拉入泥潭的始作俑者，遭千夫所指的久多良木健在1992年2月的一份商业报告中说：“游戏业界正处于一个分水岭，任天堂正逐渐失去统治地位……”

1992年6月24日，PlayStation计划审判日。

索尼召开了一次最高层会议，这次会议的结果将决定是否继续进行PS计划，是否全力杀入游戏市场与任天堂对抗到底。支持的有久多良木健与索尼实权派人物丸山茂雄、德中晖久，但大多数人反对，久多良木健提出设计一台远远超越常识的划时代主机，会议最后，久多良木健以咄咄逼人的语气质问社长丸山茂雄：“对任天堂的所为你难道无动于衷？”

想起目中无人的任天堂，丸山茂雄拍案而起：“就这么干吧！”

事件

■《致命格斗》因其暴力内容在美国引起空前激烈的游戏抵制运动。

■Activision申请破产保护。

FPS先锋

德军总部3D　Wolfenstein 3D

如果逐本溯源的话，《德军总部3D》不算是第一款FPS游戏，但它肯定是第一款真正让人们意识到这种新类型乐趣的游戏。从技术上说，这款id Software出品的游戏只能算“伪3D”，比较难能可贵的是在物体表面上使用了贴图，比起同时期大多数只使用了单色表面的所谓3D游戏，这是一个重大突破。



即时战略先锋

沙丘魔堡II　Dune II



这同样不能算是第一款即时战略游戏，但它可算是第一款制定了现代即时战略游戏框架的作品，而且率先使用了以鼠标指挥单位移动的方式，各种设定都成为后来的《命令与征服》和《魔兽争霸》等系列参考的楷模。开发商西木工作室从此成为即时战略游戏的泰斗。

第四代 Generation 4

主机博物馆

Mega-CD MD的光碟机外设，为了对抗PC-Engine的光碟机而开发，售价高达49800日元，首批销量竟然也达到了10万台。为了显示CD-ROM的容量优势，世嘉为其推出了不少穿插真人录像的游戏。Mega-CD本身也有附带处理器和内存，可大大强化MD的性能，具备双轴扩大缩小回转机能，但能发挥这些机能优势的游戏屈指可数。

Wondermega JVC公司推出的MD/Mega-CD一体机，并加强音源和视频功能，还加入了卡拉OK功能，售价高达82800日元。

飞利浦CDi 任天堂甩掉索尼后与飞利浦合作开发的多媒体主机，以播放VCD、音乐CD、卡拉OK为主要功能，游戏只是附属功能，初期推出的都是一些简单的益智游戏，不过在任天堂的支持下，不少游戏使用了马里奥、路易、耀西等角色。最著名的是任天堂为其推出的三款《塞尔达》动作冒险游戏，这三款游戏投资各60万美元，画面出色，但游戏性奇差无比，是《塞尔达》历史上的污点。

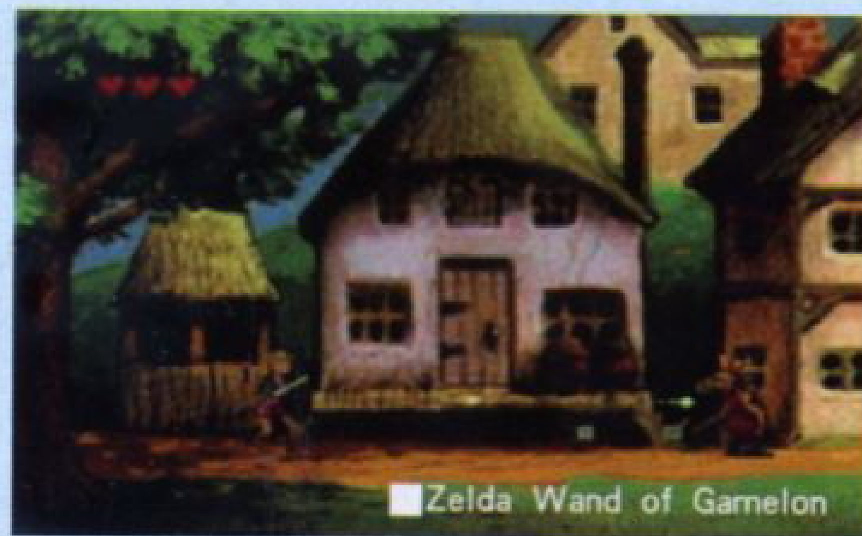


■Wondermega


■Mega-CD


■飞利浦CDi


■Zelda Faces of Evil


■Zelda Wand of Gamelon


■Zelda Adventure

商业头脑

主角：老朱，28岁，私企老板

老朱决定做一个牌子，挂在他的房门上。他找来一块白垫板，在上面穿了两个孔，用绳子挂在了门外的钉子上。牌子上面写着：“双打5毛一局，单打3毛一局，包时3元。”

这下老朱不用每次都向新来的谈价钱了。老朱觉得自己的价钱很合理，单打比街机便宜一毛，包时比其他包机房便宜2元，他的生意不错，因此忽不讲价。

自从十几天前，一个同学带来的陌生朋友说要给他5毛钱让他玩一局时，老朱的脑袋里灵光一闪，仿佛有一股电流把他的商业头脑给激活了，于是老朱包机房就这么开业了，他的生意工具是一台MD以及七八盘游戏卡。老朱为了招揽顾客，想出一个高招：谁能带来一个新客户就给他免费玩一局！一时间，客似云来，老朱包机房的名气渐渐地传开了。

那时MD还是一个奢侈品，很多连FC都没有，老朱却因为一位经商的亲戚而得到了一台。老朱玩的第一款游戏是《怒之铁拳》，他觉得那画面真是和街机不相上下，心想那些开街机厅的还不如买台MD，成本更低。那时老朱才12岁。

老朱陆陆续续地总共得到了七八张卡，他把所有游戏都玩了个遍，后来因为业务需要就很少再玩游戏了，而是在客户身后担当指导员的角色，向客户指点迷津，助其杀敌攻关——这一般是包时的客户才能享受的待遇。

老朱的父亲知道他把家里变成包机房时，差点抽起桌上的一块尺子揍他。当他知道老朱一天能挣20多元时，先是愣了一愣，接着问他要不要多买几盘卡。

“现在我是总经理，我爸是公司的采购部经理。”老朱嘿嘿笑着说。——当然，他们卖的不是游戏机。

第四代 Generation 4

流星（1993）

“这里面有一些判断的失误，我们为此交出了昂贵的学费。” ——3DO创始人特里普·霍金斯

1993年10月，3DO在美国发售后的第二个月，3DO公司市值飙升至47.75美元的历史最高点。华尔街对创建了EA与3DO的特里普·霍金斯报以最高的热情，在他们眼中，霍金斯将成为继诺兰·布什内尔之后美国游戏业的第二任教父，将这个被任天堂抢走的行业重新改造为美国人的天下。但霍金斯冷静地告诉投资者们，3DO的现金流仅剩2100万美元，这笔钱也许要支撑7个月。

那一年霍金斯刚进入不惑之年，十几年前他曾是史蒂夫·乔布斯的得力干将，在苹果的工号牌为68号；几年后他创办EA，之后将其打造成全美最大的第三方游戏发行商，当它离开EA时，这家公司的市值已经达到10亿美元，他持有的股份价值7000万美元。EA已经无法满足霍金斯的胃口，他要创造家用机的行业标准，利用呼之欲出的32位机新时代将日本人赶出美国。霍金斯知道软件是制胜的关键，他也知道世嘉与任天堂的权利金标准分别为9美元和12美元，于是他向第三方宣布：3DO的权利金只要3美元！

霍金斯觉得自己的计划很完美，他不仅有诱人的权利金条件，而且因为游戏使用CD-ROM，游戏生产费用比卡带低20多美元，而且没有生产周期之忧，第三方不用再为首批生产数量而发愁，他们可以根据市场反响随时追加出货。第三方也很配合，80多家软件商签约加盟，AT&T与时代华纳和松下向3DO注资了数千万美元，几个月后3DO隆重上市，成为华尔街最热门的股票。但霍金斯小看了他计划中最大的一个漏洞——价格！

由于在权利金上没有多少利润空间，3DO只能依靠硬件盈利。霍金斯将3DO定位为家庭娱乐电脑，参考了Commodore 64等电脑的定价，制定了699美元的价位。首发期间的热浪消去之后，3DO开始滞销，AT&T随即宣布停产，霍金斯拼命保住了松下的支持，提议改回传统的权利金模式，大幅削减3DO售价，同时将权利金条件提高到6美元，此举引发第三方的抗议。1994年，曾威风一时的3DO业界新联盟逐渐土崩瓦解，霍金斯再度调低权利金时已经为时太晚。3DO与同年上市的雅达利美洲虎一起如流星般从天际划过，瞬间消失于无形。美国势力再次覆灭，世嘉与索尼接过了32位机的大旗——第五代主机的朝阳再次从东方升起。

事件

- ■索尼正式成立SCEI，初期为索尼音乐部门旗下分公司。
- ■美国游戏业规模从1992年的45亿美元骤然萎缩至30亿美元。
- ■Take-Two创立。

主机博物馆

3DO 全称为3DO Interactive Multiplayer，由3DO公司设计并制定规格，委托松下、三洋、金星等公司生产。3DO曾经被《时代》杂志评为“年度最佳产品”，采用了32位RISC CPU，还有两个图像协处理器，内存2MB，显存1MB。由于没有采用任何防盗版措施，3DO凭借盗版软件在亚洲国家曾相当流行，用它来看VCD的也不在少数。它的总销量只有200多万台。

雅达利美洲虎 雅达利在家用机硬件市场上最后的努力，由于使用了一颗64位的图像协处理器，因此自称为“64位机”，由IBM生产。它的性价比颇高，定价仅250美元，可惜游戏数量屈指可数，而且开发环境非常复杂，因此大多数游戏画面简陋，被3DO公司讥讽为“装在64位机外壳里的16位机”。最终销量不到25万台。

AV Family Computer 美版称为“NES2”，是FC的迷你改良版，售价只要49.99美元。它与原版FC相比的主要改变在于将原来的RF输出改为分量输出。

32X MD的机能强化装置，内置32位处理器，可以让MD进化成为32位机。但是对应这款设备的游戏太少，而且大多数都是2D游戏，无法发挥其性能实力。它的售价为16800日元，世嘉希望它能成为玩家的次世代过渡之选，可惜最后只卖了20万台。

NEO GEO CD SNK机皇的CD-ROM版，售价控制到了300美元以内，游戏价格也降到50美元以内。由于读盘时间很长（关卡间读盘时间可达一分钟），而且将摇杆换成了手柄，因此在SNK铁杆粉丝中反响恶劣。



■32X


■雅达利美洲虎



■AV Family Computer


■3DO

3D格斗先锋

VR战士

Virtua Fighter

第一款真正的3D格斗游戏，无论是技术还是游戏系统在当时都有颠覆性意义，因此其各种资料被美国著名的史密森博物馆收藏和展示。它使用了当时最尖端的3DCG街机基板Model1，实现了被绝大多数业界同仁视为不可能的流畅3D人物动作。



智商

主角：杨宇，29岁，IT业

“林斌知道吧？我们年级第一名那个，他游戏就打得特好，还有街对面那个王蒙，也是高手！所以说，一般智商比较高的都爱玩游戏！”

杨宇在批斗大会中如此向他母亲解释，一边向他身边的几个同学使了个颜色，大家就都嗯嗯地点头称是。杨宇母亲有听说尖子生王蒙经常出入街机厅，听这么一说，觉得有点道理，就问杨宇：“那你游戏打得怎么样？”

“我是出了名的高手啊！每次都一币通关！”

这时杨宇的几个铁哥们又都开始使劲点头，杨宇看到他母亲脸上掠过一丝不易察觉的得意神色。

这是杨宇在长期的游戏斗争中获得的一次重大胜利，曾经数次把他从街机厅里揪着衣领拖回来的母亲开始渐渐对游戏产生另外一种独特的感觉，她经常听到谁谁家的高材生游戏玩得好，他们那条街几个爱玩游戏孩子成绩也都不错，“游戏能考验智商”这个说法渐渐被她接受了。当杨宇在期末考中成绩有了大突破之后，他终于可以昂着头、光明正大地走进街机厅了。那时街机厅仍然是龙蛇混战的地方，大老远都能闻到一股长期熏染的烟味。不过杨宇得到了许可之后，更经常到家附近杂货店改的小街机厅玩，里面只有4台机器，分别是：《名将》、《三国志》、《圆桌武士》、《凯迪拉克与恐龙》，这几款游戏一直陪他到高三。

高三一次模底考试，杨宇成绩大幅滑落，他主动提出一年之内不再碰游戏，竟然真的说到做到。高考结束的第二天，杨宇做的第一件事是从父母那里要了20元——到市中心新开的“南梦宫游乐中心”痛痛快快地玩一整天。

123改变世界(1994)

“这真是我空前绝后的、最幸运的一天。”

——久多良木健



“1、2、3，PlayStation改变游戏世界”

看到各个电视台黄金时间轮番播放的这则广告时，山内溥的脸上露出轻蔑的神色。几天后，他在《日本经济新闻》的采访中嚣张地说：“日本差不多有三四十万游戏极度狂热者，世嘉与索尼的次世代主机能卖出这个数就不错了。到明年夏季左右，32位机市场将会消失。”

看到这则报道时，SCEI广报部长佐伯雅司愤怒地把报纸揉成纸团：“我们倒要让他看看！不仅要卖30万台，还要在夏季之前卖过百万！”就在那时，世嘉也为SS悄悄制定了100万台的初期目标，广告预算创下了世嘉的历史新高，围绕《VR战士》的广告攻势开展得如火如荼、铺天盖地，这两部发售时间仅相隔10天的32位机碰撞出耀眼的火花。

1994年11月22日，世嘉不顾日本政府关于“新主机要在周末销售”的规定，将SS的发售日定为星期二。当天日本全国再次出现久违的旷课旷工现象，铁杆世嘉迷与街机迷们挤满了各地电车的首班车，游戏店门前出现了黑压压的人群。首日发货的15万台SS很快被抢购完毕，同时卖出的还有15万套《VR战士》。

面对先声夺人的世嘉，久多良木健内心难免惴惴不安。PS是索尼的第一部游戏机，玩家会有什么反应谁也说不准。SCEI打造“1、2、3”的广告攻势就是要让全日本所有玩家牢牢记住这部新主机的诞生日，避免出现首发当日门可罗雀的尴尬场面。SCEI瞒着索尼总部，将PS售价定为39800日元，比SS便宜5000日元。由于担心玩家难以认可索尼这位新手，SCEI市场部提出将市场划分为“玩家”与“LIGHT USER”，PS应以开拓后者为主要目标。当时“次世代游戏机战争”的话题被主流媒体炒得火热，获得了普通消费者的瞩目，SCEI有意将PS塑造成时尚电子产品的形象，以其高端的视听享受贯彻索尼的品牌形象，同时通过索尼音乐的音像店流通渠道开拓非玩家市场。

1994年12月3日，久多良木健一口气买了30张彩票，其中一张中了3000日元——这是他有生以来最幸运的一天，首批10万台PS首发当天顺利售罄。久多良木健穿着PS主题的运动衫笑眯眯地给各商店外密密麻麻的人群拍照留念，SCEI总部则是电话铃声大作，剩下的20万台PS很快被各地零售商瓜分完毕，连大贺典雄也接到了一个求购电话，那是一位索尼老干部的夫人想要给她孙子买一台PS，大贺典雄向她拍胸脯保证：“我将尽一切所能帮你买一台！”

事件

■由于游戏产业受到社会各界的抨击，出于产业自我保护的原因，美国成立了互动数字软件协会(IDSA)，后更名为“娱乐软件协会”(ESA)。

■美国成立电脑游戏开发者协会，后扩大至全球范围并更名为“国际游戏开发者协会”。

主机博物馆

PlayStation 第一部销量超过一亿台的家用机。32位机时代硬件设计最为灵活巧妙的主机，造价远低于SS，但性能却更高。主CPU内置的“几何变形引擎”使其在3D画面处理中有极强的优势与潜力，在不使用贴图的情况下，理论上每秒最多可以处理100万个多边形，使用贴图并开启特效后每秒可处理18万个多边形。

Sega Saturn 使用了双CPU架构，另有6颗协处理器，理论性能高于PS，但也因为这种复杂的结构使其到退出市场的那一天也没有被发挥出全部潜能，据说将SS性能发挥了8成以上的《莎木》也在中途改为了DC游戏。铃木裕曾经表示，在100个游戏程序员中，只要有一人能有效发挥SS实力就已经很不错了。它的最终销量为950万台，销量最高的游戏为《VR战士2》(170万套)。

世嘉游牧民 MD的掌机版，可以直接插MD卡带游玩，拥有3.25英寸的液晶屏。它的售价为180美元，不算太贵，但继承了GG太耗电、体积太大的老毛病，最后销量不到100万台。

Playdia Bandai为小学生设计的一款8位机，定价24800日元。它使用了CD-ROM和无线手柄，软件以漫画改编的游戏和教育软件为主，Bandai自身是惟一的软件供应商。



■世嘉游牧民

■Playdia

■Sega Saturn

■PlayStation

2D RPG巅峰

最终幻想VI

Final Fantasy VI

针对风起云涌的次世代大潮，任天堂曾经提出了“1994：卡带之年”的口号，希望通过SFC的大量超大作能够延缓次世代的脚步。在这一年的SFC游戏中，最具号召力、影响最深远的当属《最终幻想VI》。它的华丽程度超过了同时期的很多次世代游戏，使用了24Mbit的游戏卡带，是当时容量最大的SFC游戏，其剧情之复杂深邃、角色刻画的细腻传神以及经典桥段的功力之深在当时都是无与伦比的，全球销量达到了343万，超过了《勇者斗恶龙VI》日本320万套的销量。



观众

主角：悠悠，27岁，IT业

悠悠从来都没有自己的超任机，也几乎从没玩过，以至于当他回忆起那几年的游戏经历时，几乎无法确定超任的手柄上是不是有LR键。但悠悠对超任的那些经典游戏印象很深，他记得几个帝国兵驾驶机甲带着蒂娜在荒野行走的震撼3D画面，记得歌剧院被飞鲜花那一幕的浪漫唯美，记得白鸥飞过，浮云朵朵，一片美丽的大陆在眼前展开。那一幕幕冲击心灵的美丽画面都是在同学周奇家看到的，悠悠觉得只有他才买得起2000元一台的超任机。

周奇只玩RPG，他几乎没在他的超任机上看到过其他类型的游戏，悠悠也只想看RPG，那是在其他地方都看不到的游戏，而且总是那么华丽，虽然他一个字也看不懂。悠悠总是坐在周奇的身边静静地看着，他认为这种游戏的好处就是看别人玩和自己玩没有什么区别。最大的遗憾是周奇有时会在深夜无人时独自一人玩游戏，让悠悠总是漏过很多情节，久而久之他就养成了看游戏不求甚解的精神，看到那些丁点儿大的各色人物在屏幕中上演一幕幕悲欢离合，听到优美的立体声音乐，总是莫名其妙地被感动得一塌糊涂。

悠悠后来用模拟器重温了那些已经被汉化的经典，他这才知道有很多情节压根不是当初遐想的那么回事。“白感动一场了！”悠悠念念地说。

第五代 Generation 5
舞台（1995）

“过去游戏产业在CES展中只是一个野种。”
——前ESA主席道格拉斯·罗文斯坦

1995年5月11日上午9点，第一届E3展在洛杉矶会展中心召开，那时还没有所谓“Big Three”的展前发布会，但展前的巨头基调演讲充当着类似的作用。第一届E3展的重头是世嘉与索尼的基调演讲，大家都知道SS与PS将于秋季登陆北美，纷纷猜测着双方会利用基调演讲的机会公布发售计划。美国世嘉总裁汤姆·凯林斯基率先上台演讲，他把世嘉的强大实力介绍了一番之后，公布了人们最想知道的事——SS美版定价为399美元。

紧接着登台的是索尼电子发行部(原SCEA母公司)总裁奥拉夫，他的演讲冗长乏味，就在台下观众呵欠连天之时，奥拉夫把SCEA的史蒂夫·雷斯叫上了台。雷斯手里拿着一叠稿子，观众们心想这下不妙，看来还要再睡会了。不料雷斯的演讲出乎意料地简短，他把稿子一扔，吐出了一句话：“PS售价为299美元！”

雷斯只记得他走下台时，场中数千名观众响起了沸腾的掌声和欢呼声，如果他再眼尖一点，还可以看到世嘉高层们坐在角落里，脸上青一阵红一阵的尴尬表情。

世嘉与索尼在首届E3展上这一前一后的表演已经成为E3历史中最经典的一幕，这充满戏剧性的一幕 放飞了PS，也为E3开了个好头，全球游戏业第一大展的地位就此确立。



E3 1995是PS在美国辉煌的起点，这是一届被索尼彻底征服的展会。在基调演讲中先声夺人之后，索尼在其用400万美元布置起来的展台里请来了天皇巨星迈克尔·杰克逊，整个洛杉矶会展中心的记者们都涌到了索尼展台前，闪光灯的海洋与熠熠星光交相辉映，让周围的所有展台黯然失色。看着任天堂展台里被Virtual Boy搞得头晕目眩、眉头紧皱的记者们，还有世嘉展台愁眉不展的工作人员，索尼不禁为它展台里《山脊赛车》与《铁拳》的热烈反响而偷笑，史蒂夫·雷斯在记者采访中故作同情地说：“SS的价位应该是日本定的，他们也是身不由己，这也挺不容易的，我们应对此表示敬意……”

从这一年开始，E3展成为了主机大战中永恒不变的最大战场，是对所有游戏厂商的高级阅兵式，是所有玩家为海量新作垂涎的终极盛宴。主办者道格拉斯·罗文斯坦说：“所有人都很清楚，游戏业已经成熟，可以轻易举办自己的展会，也需要这样的展会。”

事件

■由于全球ROM芯片价格提升，而且SFC游戏容量越来越高，SFC软件售价失控，绝大多数游戏定价超过1万日元。任天堂却在此时坚持沿用卡带媒体，其与第三方的关系因此全面恶化。

■任天堂将其次世代主机Ultra64更名为N64，再次确定使用卡带格式。

国产游戏先锋

仙剑奇侠传

昂贵的SFC让很多国内玩家在FC和PS之间形成了一段相当长时间的断层，在这段期间转型为PC玩家的不在少数，《仙剑奇侠传》的诞生在其中扮演了关键作用，从后来推出的SS版在国内引起的强烈关注就可以看到该作在国内电视游戏玩家中的巨大影响力。这款感动了一代中国人的游戏以其别具一格的中国武侠特色让玩家感受到日式RPG中永远无法体验的文化魅力，它的视听效果对于绝大多数没接触过SFC的国内玩家来说也是相当有冲击力的，片头水墨画风格的小小动画已足以令人立刻投入到奇幻飘渺的仙侠世界之中，《蝶恋》等曲目有着叩动心弦的感染力，几个著名的感人剧情片段更是国产游戏永恒的经典。



梦幻组合

超时空之钥

Chrono Trigger

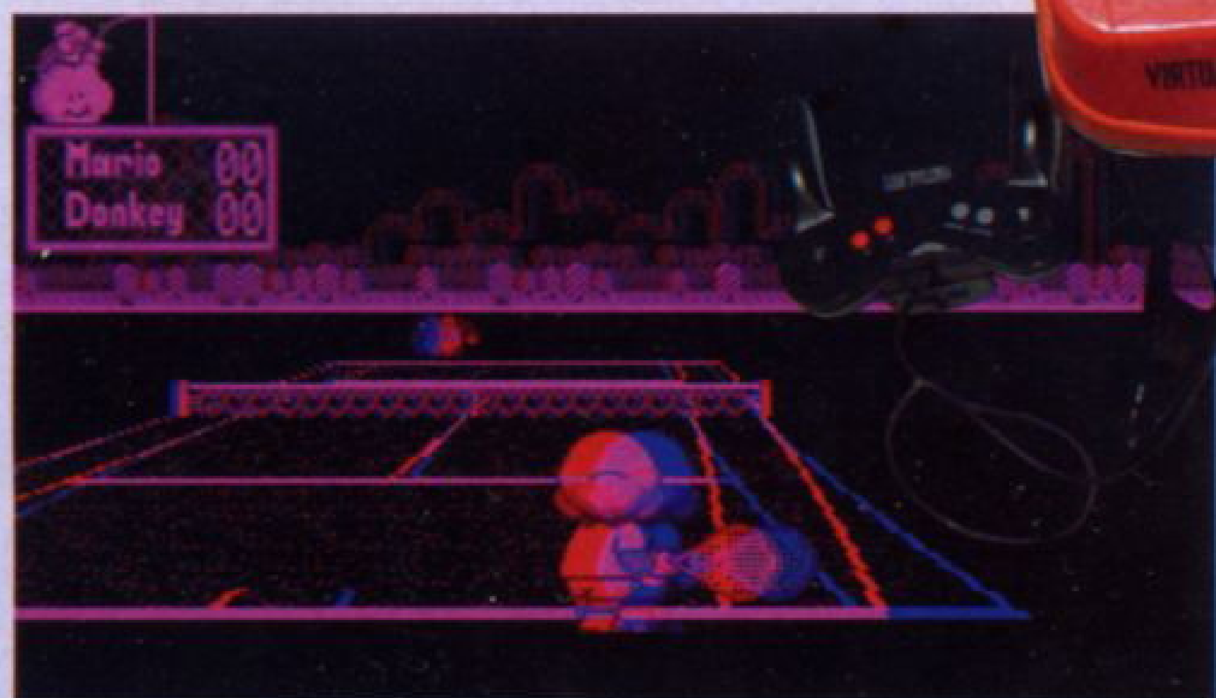
在任天堂阵营彻底奔溃之前，Square与Enix这两大厂商联手为RPG玩家们献上了以一个有史以来开发阵容最为强大的RPG旷世经典，鸟山明、堀井雄二、坂口博信、植松伸夫、光田康典、北濑佳范、野村哲也、高桥哲哉、伊藤裕之、时田贵司……这一长串名字中，任何一位都足以独当一面，如此梦幻阵容直到如今都没有再出现过。它所造成的轰动效应丝毫不比同年的《勇者斗恶龙VI》逊色，日本销量也达到了236万套。



主机博物馆

Virtual Boy 横井军平为任天堂研发的最后一款产品，完全违背了横井军平自身立足于成熟技术的原则，提出了超前的理念，利用视差原理形成具有空间立体感的三维画面。该设备由一个采用红色LED等的立体眼镜(因此只能显示红色画面)和手柄构成，售价为180美元。由于技术不成熟，玩家在游玩几十分钟后就会出现头昏眼花甚至呕吐的现象，因此所有VB游戏都设置了每隔15～30分钟自动暂停并提醒玩家休息以防止眼疲劳，这个致命缺陷让它成为任天堂历史上最失败的产品，只卖了77万台，并招致无数家长的投诉。





感动

主角：大刘，25岁，电力部门

前段时间，大刘在百度贴吧找到了“重装机兵吧”，那里人气很旺，每天都有大几十人发贴，看得大刘很是感动。生长在农村的大刘一直以为他毕生最喜爱的这款游戏很难找到知音，因为他玩到这款游戏时，据说游戏业已经进入了PS时代。

大刘家在农村算是相当富有的，他父母听说以后将会是电脑的世界，于是花了300多元给他买了一台小霸王学习机。大刘刚开始很努力地用这款学习机练打字、学BASIC，但最后它还是像全中国的数千万台学习机一样变成了一台纯粹的FC。寒假时，大刘花了120元从城里带回来一套包装精美的文字卡，邻居们听说后纷纷跑来参观，觉得这城里带回来的昂贵卡带画面肯定比街机还好。于是游戏开始后一个个都大失所望，纷纷摇摇头走了。大刘却觉得它画面精致细腻，而且看着里面的人物对话很有故事感和代入感。

玩到大约半小时后，大刘被彻底吸引到这个机甲佣兵的世界之中，它不停颠覆他对于游戏的认识。到临近终盘，尼娜看到主角一行的红色战车，知道她的英雄已死，她毅然殉情：“红狼，来生有缘，一定要过幸福的生活！”

此时的音乐哀伤幽怨，大刘感觉刚刚亲历了一对亡命鸳鸯的生死离别，心中一阵酸楚，几颗泪珠滴落手柄。

后来大刘玩过很多RPG，其中也不乏生离死别的感人场面，但他再也没有那样的感动。

转折(1996)

“由于理念的差异，我们不得不放弃任天堂。”

——坂口博信



1989年6月30日，首款使用CD-ROM的角色扮演游戏超大作《天外魔境》在整个日本业界关注的目光中上市，作为第一款具备电影级表现力的RPG，《天外魔境》给当时所有热爱电影的游戏制作人都带来了空前的冲击，其中就包括小岛秀夫和坂口博信。坂口博信在后来的一次采访中说，《天外魔境》让他看到了RPG的未来，CD-ROM必然是今后的主流格式。

索尼在为PS筹备首发游戏阵容时，曾经数次上门找过Square，但得到的回答是：“等你们卖过300万台之后再来吧！”那时任天堂仍然捏着日本绝大多数第三方的命脉，虽然冲突有不断激化的趋势，但在商言商，利益高于一切，任天堂还是比较稳妥的选择。一直到1995年《最终幻想VI》的3D技术演示DEMO公开，Square都是以任天堂的“Ultra 64”作为《最终幻想VII》的目标平台——直到1995年5月的E3展。在这个历史性展会中，索尼不仅战胜了世嘉，也赢得了第三方。PS在E3中风光无限，忠实支持者Namco也跟着沾光，名字出现在众多主流媒体报道的显眼位置，让日本同行们羡慕不已。而任天堂却斩钉截铁地宣布Ultra 64将继续使用卡带媒体，早已对SFC的天价卡带怨声载道的第三方对无视合作伙伴利益的任天堂彻底绝望。

1995年秋季，PS在美国上市后势如破竹，累计销量很快突破了众多第三方提出的300万大关，索尼再次找到Square，这次得到了以坂口博信为首的“倒任派”的支持。索尼提出的优惠条件包括：游戏开发的技术、资源与资金协助，宣传合作，以及欧美地区发行的无条件、全方位援助，索尼将无偿提供其在欧美架设的庞大行销渠道，将《最终幻想VII》作为PS的标志性游戏进行宣传，享受与主机本身同等规格的广告待遇。一直渴望打开欧美市场的Square决定放手一搏。1996年1月31日，Square召开新闻发布会，宣布《最终幻想VII》将由PS独占，次日任天堂股价暴跌7%。Square的决定在日本引起多米诺骨牌效应，原本摇摆不定的第三方纷纷倒戈，在N64上市之前，任天堂已经落了个光杆司令的下场。

由于首发阶段有《超级马里奥64》护航，N64因而气势如虹，形成任天堂王者归来的假象，任天堂终将收复失地的论调一时间占据了上风。但缺乏第三方支持的弊端很快暴露，首发之后N64出现了一段漫长的游戏真空期，《最终幻想VII》就在这个时期发售，带领着PS冲破一切束缚，在N64第二波攻势到来之前已天下大定，顺带击毙了SS。索尼履行了承诺，全美销售的所有PS都免费赠送《最终幻想VII》体验版，广告覆盖率超过之前的任何游戏，最后欧美销量超过600万，Square在欧美成为日式RPG的代名词。

事件

- Midway从华纳通信手中收购了雅达利。
- Bandai推出《宠物蛋》，虚拟宠物育成成为社会现象。
- Square成立子公司DigiCube，掀起游戏零售渠道的革命，将游戏软件打入便利店。

主机博物馆



N64 使用了SGI公司的尖端图像处理技术，性能远远超越PS，手柄中引入的类比摇杆和振动功能（外加的Rumble Pak）成为游戏业的新标准。但游戏开发难度极高，真正发挥性能潜力的游戏极少。它的卡带最大容量为64MB，因此几乎断绝了RPG等大容量游戏在N64上出现的可能，因此在RPG游戏为主导的日本，N64的累计销量只有554万台。而且很多游戏因为容量限制只能对画面质量进行压缩，更使其与PS相比难以体现性能优势。卡带的高成本也导致N64游戏比PS贵30美元左右。

怪物游戏

口袋妖怪 红・绿

Pokemon Red/Green

诞生于任天堂的危难之时，初期反响平平，发售后在中小学生间造成口耳相传效应，销量持续增加，最后仅在日本就卖掉了800万套，全球销量超过300万，配合同年发售的GBP，让GB重新焕发风采，成为任天堂最大的利润支柱。此后连续数年日本游戏销量榜首宝座都由《口袋妖怪》霸占。由于《口袋妖怪》正好是N64败北之后走红，因此业内曾有过“天佑任天堂”的说法。



恐怖革命

生化危机

Resident Evil

PS在日本的第一款百万大作，很多人认为真正让PS从32位机战争中胜出的并非《最终幻想VII》，而是《生化危机》。该作是电影式游戏的典范，用CG背景贴图克服PS多边形处理能力不足的弱点，同时呈现出电影般的运镜角度，配合高质量的立体声背景音效，将恐怖氛围烘托到极致，成为诠释PS性能特点的模范游戏，总销量超过500万套。它的出现不仅让恐怖生存游戏红极一时，而且采用类似画面处理方式的动作冒险游戏也有泛滥之势。



等待

主角：秋宜，27岁，海关

在杂志上看到对PS和SS的介绍时，秋宜激动得眼珠子都要掉出来了。有一个叫《生化危机》的游戏，3D的画面，秋宜想像着那栩栩如生的人物在电视中活过来的样子，还可以自己操控，在阴森森的大宅子里冒险。看着那些黑白图片，秋宜觉得他已经快要钻到那个世界里去了。

秋宜自己只有一台FC，本来想买一台MD，但是觉得MD真是太贵了，而且里面的很多游戏其实去街机厅玩就可以了。但PS和SS不一样，那上面的游戏都是闻所未闻、见所未见的。秋宜所在的那座小城市里，游戏店依然是FC、GB和MD的天下，从来都看不到这种被叫做“32位机”的贵族玩意儿。

当秋宜把杂志借给胖墩看时，胖墩一拍大腿：“靠！世上还有这东西？比街机还强十倍啊！”那天胖墩做了一个让秋宜失眠了好几个晚上的提议：“我们一起出钱买一台吧！”这是秋宜完全不敢想像的，他只是把杂志里的图片当科幻故事般看，万万没有想过这种科幻般的东西会进入到他的现实中。但那些神秘的史前文明古迹、美丽的空中浮岛、恐怖而真实的黑暗世界一直在引诱着他。

一个多月后，胖墩趁着去上海亲戚家玩的机会，带上了他和秋宜全部的积蓄，外加一个月打散工赚来的血汗钱，总共2500多元。两百多公里外的小城里，秋宜每天盯着日历发呆，一边翻看着杂志，想像自己成为云游天下的冒险家，成为恐怖电影的男主角，成为异世界的救世主，每翻过一页日历，他的内心就增添一分激动……

第五代 Generation 5

顶点(1997)

“每次前往秋叶原，我都有一种N64将被消灭的不祥预感！”

——山内溥

根据IDSA的市场报告，1997年美国游戏市场规模增长38%，达到51亿美元，游戏软件销售额几乎是PC软件的两倍。同年，根据CESA的报告，日本人在2007年共购买了1000万套各类游戏，游戏市场规模达6603亿日元——这是日本游戏业的辉煌顶点，至今仍是一个无法打破的记录。

1997年6月，《朝日新闻》报道了任天堂的一次内部会议，山内溥在会中说：“索尼正成为市场主导者，任天堂已经在竞争中落后。”

32位机大战的局势在1997年1月尘埃落定。1月14日，索尼宣布PS全球出货量突破1000万台，这是一次历史性的突破，当日举办的庆祝晚会中，Enix社长福岛康博宣布《勇者斗恶龙VII》将成为PS独占游戏，与其“只给销量过千万的主机开发《DQ》”的一贯方针相呼应。在《最终幻想VII》发售的半个月前，索尼宣告了新王朝的诞生。10日后，走投无路的世嘉宣布将于10月1日与Bandai合并，新公司定名为Sega Bandai。

世嘉与Bandai的合并案轰动一时，全球关注度远远超过同时期的《DQVII》登陆PS声明。以当时世嘉与Bandai的规模，合并后年收入可达60亿美元，超过任天堂、美泰与孩之宝，成为全球最大的游戏兼玩具公司。继《时代》杂志对世嘉的迪士尼梦想大肆吹嘘一番之后，《纽约时报》将此合并案称为第二个迪士尼的诞生标志。世嘉的中山隼雄兴奋地说：“我们除了30%的业务重叠外，其余可谓完全互补，这是一次低端与高端技术的完美结合。”中山隼雄将Bandai的玩具生产线称为低端技术之时，业界对这起并购普遍唱衰，索尼社长出井伸之说：“太惊讶了！我到现在都无法找到理由。”

5月份，Bandai在财务结算中发现，由于《宠物蛋》的意外热销，Bandai正逐渐摆脱财务危机，与世嘉合并的意义不复存在，Bandai 80%的经理表示应甩开正在游戏市场上节节败退的世嘉。几日后Bandai以“企业文化差异”为借口宣布放弃合并，一位Bandai发言人说：“我们对此有负罪感。”被中途悔婚的世嘉颜面无存，继续在一个注定要失败的战场上寂寞独舞。《最终幻想VII》于1月31日在日本发售后，SS的销量跌至冰点，PS则一飞冲天，连续两个月供不应求，销量远远超过SS与N64的总合。同年9月，《最终幻想VII》在美国上市，SCEA破天荒地为其准备了3个月的宣传预热期，广告总预算高达1亿美元(含PS主机广告)，3段30秒钟的电视广告在全美各大电视台黄金时段高密度播出，年末还联合百事、滚石、《花花公子》等全力造势，风头一时无俩，SS在美国事实上已处于僵死状态，N64也未能在年末送礼旺季里突围。这个财年，SCEI为索尼集团贡献了22%的利润。

事件

- GB之父横井军平在北陆自动车道发生车祸身亡，享年56岁。
- 美国游戏零售商组织互动娱乐商会成立。

主机博物馆

Game.com Tiger电子公司推出的一款触摸屏掌机，以中年商务人士为主要目标，配备了一些商务软件，甚至还可以用来上网，是一款PDA式掌机。它最著名的地方就是Capcom为它推出了一款掌机版《生化危机2》。

宠物蛋 产品类型上应该算是掌机的一种，最初版本只有三个按键，用于喂养、与宠物一起玩游戏、扫除排泄物、查看状态等操作。后来该产品总共推出了43个版本，销量超过4000万，各类盗版产品更是不计其数。

Gameboy Pocket GB的改良版，体积减小30%，只要使用两节7号电池就可以持续使用10个小时。



■Game.com



■宠物蛋



■Gameboy Pocket

千万大作



GT赛车

Gran Turismo

PS上惟一一款销量超过千万的游戏。由于突破性地采用了真实的物理引擎，不仅将各种车型的外表特征忠实还原，而且在操作上也趋近于真实，车身可以倒映周围环境的全新技术令人惊叹，创立了所谓的“真实系”赛车游戏类型。

打入时尚界

古墓丽影2

Tomb Raider 2

“《古墓丽影》系列”最经典也是销量最高的一作(将近500万套)，在1997年，它在欧美的受期待程度丝毫不低于《最终幻想VII》。《古墓丽影2》的场景类型非常多样，载具的加入成为一大亮点，动作种类也大大增加，Eidos还与多个时尚品牌合作，在游戏中出现了Sola等品牌的服装，因此劳拉就是从本作开始真正杀入时尚领域，成为有史以来知名度最高的女性游戏角色。



初恋

主角：Eason，24岁，研究生

繁星满天，蒂珐与克劳德坐在小镇的水塔上互诉心声，Eason不知道他们在说什么，但他能感觉到他们之间淡淡的情愫。那一年Eason 13岁，用那时流行的话说，他开始早恋了。

Eason记忆最深的场面不是克劳德把艾莉丝的尸体放入水中，而是一些平淡细腻的小细节，当然吸引他开始玩《最终幻想VII》的还是那些惊天动地的大场面CG动画，这是他用期末考进入全班前三名为条件恳求父母购买PS的最大动力。后来他发现，《最终幻想VII》拥有的不仅仅是视觉冲击。

每次看到蒂珐，他就会想起班上那位扎着马尾辫的可爱女生。她们之间没有任何相似之处，但恋爱中的男生总是会有各种遐想，特别是看到那水塔上的一幕时，Eason觉得那就是他想像中的爱情：在繁星满天的夜里，微风拂过她的发梢，她的脸在星光下蒙上一层光晕，像仙子一样美丽，他会轻轻握住她小巧的手，和她一起漫步在星光之下……



后来那位扎着马尾辫的女生真的成了Eason的初恋女友，但那座重度污染的工业城市看不到星光。Eason曾邀女孩到家中玩PS，不过玩的不是《最终幻想VII》，而是《口袋战士》。那女孩原来也会玩游戏，她挑选了春丽，必杀技发出，一排自行车从屏幕中驶过，把Eason的隆痛得变了形，女孩笑靥如花地对Eason说：“哈哈，真好玩儿，把盘借我吧，我家也有一台PS。”

梦断DC（1998）

“献给60亿玩家！”

——DC欧洲广告口号

1998年5月21日，日本多份报刊出现了一则醒目的全版广告：一片肃杀气息的战场上堆满武士的尸体，画面一角插着一面破烂不堪的旗帜，上面赫然印着世嘉的标志……

这是SS大溃退之后的世嘉悲情期，巨额的亏损让它不堪重负，并购无门让它只能靠自己伤痕累累的身躯蹒跚而行，母公司CSK社长大川功不惜用自己的个人资本大量注资。但顽强的世嘉不愿就此放弃，在1998年里，博取同情成为世嘉的广告主旋律。在上述广告出现的第二天，又一则世嘉的广告出现在各报刊的同一个版面，这次画面中是一位艰难前进的武士……这是在为世嘉最后的努力做宣传预热，它的主题是：“世嘉倒下了吗？”

1998年的第38届ACC全日本电视广告节中，“汤川专务”的“世嘉自虐”系列广告摘得最佳电视广告奖。汤川英一是大川功的密友，当时是世嘉家用机业务副部长，为了DC而亲自披挂上阵，与知名美少年泷泽秀明一起出演DC广告，大批世嘉职员纷纷跑龙套，世嘉公关部甚至煞费苦心地从索尼那里获得了PS的商标暂时使用权，在世嘉的形象广告中出现了“还是PlayStation更带劲！”的广告词，成为主机大战历史上的一桩怪事。

这是世嘉历史上最成功、最令人印象深刻的一次广告攻势，在PS如潮的大作包围下，DC在发售前获得了50万台的订购量。但NEC与VideoLogic公司合作开发的PowerVR2芯片却成为瓶颈，最终规格直到1998年8月底才确定，生产时良品率太低，NEC更在此时卷入菲律宾军火泄密案，半数生产线因此停产。到DC即将发售时，总共只生产了15万台，首批发货量因而大幅减少，订购促销活动紧急停止。DC因为是基于Windows系统，游戏开发门槛低，第三方原本热情颇高，但第一炮没能打响，令第三方立刻热情消退。1999年2月之后《最终幻想VIII》为PS掀起又一波热潮，在RPG游戏上完全无法与之抗衡的DC在日本陷入苦战，中山隼雄因而下台，社长之位交给了原本田汽车副社长入交昭一郎。此人营销手段高超，对游戏软件却是门外汉，70亿日元的资金交给了铃木裕纵情打造他的“莎木十六章”，并外加数亿日元广告费制作了一批莫名其妙的广告。它成为历史上亏损最惨的游戏，街机游戏大师铃木裕暴露了家用机游戏制作经验的严重不足，《莎木》的惨败加速了DC的灭亡。世嘉的家用机梦想彻底终结，留下的只有一个还剩大半截故事没讲的《莎木》……

事件

■美国互动娱乐与科学学院举办第一届互动成就奖，它被称为“游戏业的奥斯卡”。

■英国电影与电视艺术学院举办第一届BAFTA互动娱乐奖。

电影化典范

潜龙谍影

Metal Gear Solid



销量超过600万套，曾被美国玩家票选为PS时代的最佳游戏，也算是实现了小岛秀夫曾经提出的“打造史上最佳PS游戏”的目标。《潜龙谍影》的众多设定都开创先河，被认为是PS上电影感最强的游戏，与心理螳螂的BOSS战曾被《吉尼斯世界纪录》收录，理由是“有史以来对手柄最独特的利用方式”。它的音乐也令人难忘，尤其是结尾那一首爱尔兰语演唱的《The Best is Yet to Come》可谓绝世经典。

PS最高评价之作

铁拳3

Tekken 3



曾被誉为“3D格斗游戏的金字塔尖”，以690万套的累计销量创造了此类游戏的最高纪录。它也是PS时代全球媒体综合评价最高的游戏，曾是《EGM》杂志三年来的首款满分游戏，23家媒体综合评分为95.8，超越《GT赛车》位居PS游戏媒体评分榜首。它使用的System12街机基板比前两作强1.5倍，画面改良极为明显，但PS仍然实现了完美移植。

史上最高分游戏

塞尔达传说 时之笛

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Gamerankings网站对各媒体的评分统计显示，《塞尔达传说 时之笛》目前依然是历史上总评分最高的游戏，连来势汹汹的《GTAIV》最终也没能将它拉下马。《时之笛》是1998年末商战期间任天堂的旗舰大作，在它推出后，N64在美国的销量确实在相当长的时间内超越了PS，它本身也是1998年美国最畅销的游戏，最后累积销量达到了760万套。



主机博物馆

Dreamcast 号称是“128位机”，其实只是使用了4个32位处理器，不过它的性能确实非常强大，《莎木》和《灵魂能力II》的画面都远远超越了同时期的PS2游戏。它的SH-4主处理器频率为200MHz，浮点运算能力为1.4GFLOPS，图像引擎使用了PowerVR2，多边形处理能力理论值为700万每秒，实际为500万每秒，它还支持全屏抗锯齿、凹凸贴图等在当时看来极为尖端的特效。它的全球最终销量为1060万台。

Gameboy Color 售价为6800日元，处理器频率达到了GB的两倍，内存是其4倍，卡带最大容量是GB的8倍，屏幕解析度保持不变，体积比GBP略大。它的屏幕可以同时显示56色，而且玩GB游戏时也可以显示四阶颜色。



■Dreamcast

■Gameboy Color

恐惧

主角：赵旭，25岁，杂志编辑

一座鬼气森森的警局，空旷无人，走在大厅里只能听到自己的脚步声在空气中回荡。赵旭打开左侧的一个房门，在一间小屋子里，窗外似乎有个物体一闪而过。赵旭带着满脑子的疑惑，握紧手中的枪，继续走到一个狭窄的楼道。前方有几扇窗户被破木板钉住，赵旭没有注意，继续前行，当他经过那扇窗时，突然“嘭！”的一声巨响，几支丧尸手打破木板从窗后伸出……

“啊！”的一声，整间屋子里五个大男生同时尖叫出声，接下来只听大家互相指责：“我本来没什么的，都是被你一叫才吓着了……”然后在这间只有七八平米的小屋子里传出了此起彼伏的笑声。

赵旭说《生化危机2》是有史以来氛围营造最好的游戏，没有之一。在这个游戏中，他时时刻刻都有冒冷汗的感觉，记忆比较深的还有破窗而入的乌鸦、突然窜出的丧尸犬、地下停尸间里突然活过来的丧尸，有时他几乎可以闻到空气中的腐臭味。“我经常在想，如果真让我到了那样一个地方，我要做的第一件事肯定是一枪崩了自己的脑袋。”赵旭说。

第五代 Generation 5

部署（1999）

“索尼想和我们正面竞争，PS2将成为PC的威胁。”

——比尔·盖茨



1999年初，包括比尔·盖茨在内的微软50名高层聚集在华盛顿北部的一个风景区，他们分成几个小组讨论各种课题。掌管消费电子部门的罗比·巴赫听说他手下有人打算进入游戏机市场，于是他提出了这个话题，这引起了比尔·盖茨的兴趣，他花了两个小时，与大约10人一起讨论了游戏市场，如果微软想进入这个领域，应该使用怎样的技术？

这时比尔·盖茨才听说他的公司里有个人叫希莫斯·布莱克利，他曾就职于斯皮尔伯格的梦工厂，他写了厚厚的一本计划书，提议微软使用PC的零部件进军游戏机市场，这部主机暂定名为“DirectX Box”。

有三个同事看到了布莱克利的计划书，他们说在微软，开发游戏机的想法就跟“在自家车库里制造原子弹”一样，当笑话听还差不多，微软也许可以让戴尔或富士通代劳生产一台PC式游戏机。他们不知道那时盖茨已经有意改变一直以来对游戏产业的边缘政策。1998年，盖茨曾在微软总部分别会见索尼与任天堂和世嘉高层，向他们推销微软的Windows CE，但同意的只有实力最弱的世嘉。与此同时PC销售放缓，索尼的威胁日益明显。当索尼宣布PS2将可以接入宽带网络，甚至将与美国在线合作时，比尔·盖茨知道这将会是微软必须进行战略部署的新战场。于是，1999年7月，盖茨批准了Xbox注资计划，Xbox团队被安置在一座远离微软总部园区的办公楼，那里有大约1000名员工。办公楼的走道里映着诡异的绿光，每个会议室都以一台经典的游戏主机为名——有雅达利，有3DO，在一面墙壁上还有一幅抽象画，上面写着：“软件至上，白痴。”

特里普·霍金斯得知微软将与索尼开战时说微软必将后悔，“他们将嚎啕大哭，泪如雨下”。美国人将游戏产业拱手让给日本的16年后，微软宣誓要收复失地。盖茨有的是耐性，他说：“只要我们决定去做，就会坚持到底。”微软知道在这个产业从来都是依靠游戏制胜，对此，它成竹在胸，一位Xbox团队成员说：“在软件的世界里，永远是微软的天下。”

事件

■日本游戏商与二手游戏零售商全面开战，后者最终获胜。二手游戏的泛滥大大缩短了日本游戏软件的销售周期，导致多数游戏的首周销量几乎等同于最终销量，因此曾被认为是21世纪后日本游戏市场萎靡的罪魁祸首。

■PS2详情公布，久多良木健宣布其首日出货量将到100万台。

主机博物馆

NeoGeo Pocket SNK的第一款掌机，吸取之前各种掌机的失败教训，发扬了GB的低性能特点，使用能显示8阶段灰度的黑白无背光灯屏幕，售价为7800日元。SNK的格斗游戏是它最大的卖点，它还曾获得日本通产省的杰出设计奖。

Neo Geo Pocket Color 受GBC的影响，SNK在NGP发售的几个月后就推出了这款彩色版，售价为8900日元。它使用了160×152的TFT液晶屏，同时发色数为146色。而且它非常省电，两节5号电池可用40小时。可以与DC联动曾是它的一大宣传要点。

WonderSwan GB之父横井军平因为VB的失败而离开了任天堂，之后就为Bandai设计了这款掌机，可惜还没有设计完成，横井军平就因车祸身亡。WS实现了横井军平曾经提出的“横竖皆可玩”的设计特点，售价仅为4800日元，体积也相当小巧，单次充电可以持续使用12小时，可以说是延续了GB“短小轻薄”的设计思想，是GB当时遇到的最强劲的对手。

PocketStation PS的PDA式记忆卡，带有32×32解析度的黑白液晶屏，是以当时流行的《宠物蛋》为灵感设计的产品。《最终幻想VIII》等游戏都设计了与它联动的功能，例如饲养陆行鸟等。专门为它开发的《随身玩伴》曾风靡一时，多罗猫成为PS的新吉祥物。


■PocketStation



■WonderSwan



■Neo Geo Pocket Color

时尚潮流

最终幻想VIII

Final Fantasy VIII

以369万套的销量创造了“《FF》系列”在日本的最高销量，虽然从全球范围来说，它的地位远不及《FFVII》，但是在中国，它无疑是PS时代地位最高的游戏。系列中首次采用的真人比例、PS时代登峰造极的华丽CG动画、王菲演唱的《Eyes on Me》、浪漫唯美的爱情元素都是它红遍大江南北的主要原因。它同时也是系列中最具争议的一作，RPG赖以生存的经验值系统在本作中形同虚设，从本作开始担任《FF》掌门人的北濑佳范显然有着强烈的RPG突破意识。



失落的史诗

龙骑士传说

The Legend of Dragoon

自从《最终幻想VII》之后，“CG动画”成为PS大多数流行大作不可或缺的元素，这也是利用CD-ROM的大容量表现PS性能特点的法宝，为PS迎来了大批的Light User。而索尼投入100名精英开发三年的RPG超大作《龙骑士传说》就用超华丽的CG动画为玩家打造了一个史诗，从CG动画的史诗程度和场景的华丽程度来说，《龙骑士传说》比起同年的《最终幻想VIII》尤有过之，索尼有意将其打造成自己的《FF》，开发费用据说达到了60亿日元，可惜最后在日本连50万套的销量都没有达到。



幻之名作

超时空之轮

Chrono Cross

虽然没有前作《超时空之钥》的超豪华阵容，但全球销量同样达到了150万套，在欧美的评价极高，是GameSpot网站屈指可数的几个满分游戏之一。与前作的鸟山明风格相比，本作的《FF》感觉更强，CG动画华丽梦幻，剧情非常复杂，战斗系统也明显是在向《FF》靠拢。它的全球媒体平均分为92.2，在所有PS游戏中排名第十。



第六代 Generation 6

新世界(2000)

“未来几年内，我们将看到一个建立于PS2的新世界。”

——久多良木健



2000年3月4日，《朝日新闻》头版通篇报道了PS2的首发盛况，那一天整个东京的所有主流媒体几乎都派出记者前往秋叶原、新宿、涩谷一带，东京街头的电器店与游戏店外到处都可以看到这样的景象：黑压压的人群在店门外挤得水泻不通，而外围通常还有一整圈举着专业相机或摄像机的记者到处采访玩家或店员。有些幸运的记者还会发现一个身材略微矮胖的中年男子在人群外拿着相机到处拍摄，眼尖的记者立刻就认出他就是久多良木健，于是纷纷围上前去。久多良木健的眼睛在闪光灯中笑得眯成了一条缝，当记者们问他为什么拿着相机来凑热闹时，他微笑着说：“我想把玩家们的热情都记下来！”

这是日本游戏历史上最大规模的一次主机首发，首批100万台PS2在3天内卖出了98万，剩下的2万早已被订走。曾讽刺PS2“首发百万”的目标荒谬可笑的一些分析家们此时想必已羞愧难当。

1999年SCEI从索尼音乐旗下的二级子公司晋升为索尼集团直属的一级子公司，久多良木健成为SCEI新一任社长，那一年他在CNN的采访中说：“我们将率领整个公司前进。”久多良木健的权力巩固之后，为使PS2的首发在数量和声势上都能有轰动性效果而做足准备，首先是斥资12亿美元建造芯片工厂，为PS2的产能做准备，接着在人们怀疑PS2要卖6～8万日元时公布了39800日元的售价，同时在索尼社长都不知情之时临时公布了PS2日本首发的100万台目标，在东京国际议事厅里引起了雷鸣般的掌声。

PS2初期并非一帆风顺，由于游戏开发困难，初期的PS2游戏比起DC尚有明显劣势，多数游戏仅适用CD-ROM规格，《山脊赛车V》被讥讽为“锯齿赛车”；发售的大半年里索尼都拿不出能证明PS2实力的游戏，以至于在将近一年的时间里都没有任何游戏突破百万销量。美版PS2因零件生产瓶颈而将100万台的首发目标改为50万，导致年末商战里PS2前进难求，世嘉钻空子地打出“找不到PS2？Dreamcast更带劲！”的口号。但玩家依旧坚定地支持PS2，因为他们知道PS2最多再积灰几个月就可以迎来《GT赛车3》、《最终幻想X》、《潜龙谍影2》——他们知道，未来几年内将会看到一个围绕PS2的新世界！

事件

■路透社报道，由于PS2的强大性能可用于军事用途，因此将受到严格出口控制。

■微软收购Bungie工作室，《光环》成为其头号重点游戏。

■SNK宣布破产，之后经由Aruze公司借壳重生。

主机博物馆



■PlayStation2

■PSone

PlayStation2 目前全球累计销量已超过1.4亿台，创造了所有游戏机销量的最高纪录，软件总销量更是超过了13亿套。PS2使用了294MHz的64位元“情感引擎”CPU，GPU叫“图像合成器”，频率为147MHz。刚公开时以其每秒6500万的多边形处理能力为宣传要点，实际开启特效后最高可达1600万。

PSone 2000年7月7日伴随着《勇者斗恶龙VII》、《最终幻想IX》等超大作的热潮而在日本发售的PS改良版，体积比原来减小了三分之一。推出之后使得PS在剩下的半年时间里销量一直超过PS2。索尼还曾经为它推出了一个专用液晶屏，使其成为出行时在汽车上玩游戏的最佳选择。

WonderSwan Color WS掌机的彩色改良版，定价为6800日元。WSC的液晶屏幕有所加大，体积与重量都有所提高。由于使用了STN液晶，因此存在较为严重的残像问题，后来推出了采用TFT液晶的WonderSwan Crystal。

家用机MMORPG先锋

梦幻之星Online

Phantasy Star Online

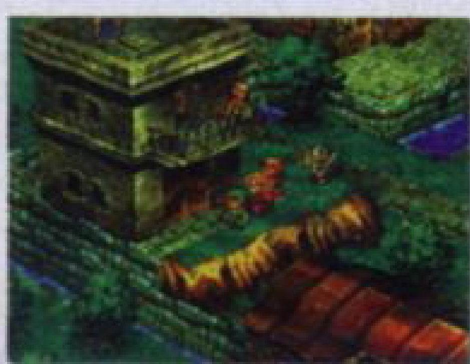
在DC退出市场的一个多月前推出的超大作，是第一款真正的家用机MMORPG，因其对家用机网络化的贡献而获得“第五届日本游戏大奖”的最高奖。世嘉曾经宣称它的同时在线人数最高达到过30万，这个记录连后来的《最终幻想XI》都没有突破。虽然DC在2001年就已经退出市场，但世嘉提供的网络服务一直持续到了2007年3月31日。



返璞归真

勇者斗恶龙VII

Dragon Quest VII



这是一款只有日本人才有办法产生好感的游戏，从公布到发售总共相隔3年零7个月，与前作更是相隔了5年，然而做出来的却是一款画面与内容都让人愕然的游戏。而最令人震惊的是，它居然成为“《DQ》系列”在日本惟一一个销量突破400万套的游戏，也是日本PS游戏的最高销量保持者。当初这款游戏发售时，国内最多的意见就是“FC级别的画面”。美国《GameInformer》杂志只评了6.8分，编辑发表了该杂志罕见的火药言论——“400万日本人的脑子都有问题！”

歌声

主角：阿浩，29岁，IT业

“Whenever sang my songs, On the stage, on my own, Whenever……”

王菲天籁般的嗓音从宿舍的14寸小彩电中传出，阿浩看着莉诺亚和斯考尔在诸神之黄昏中拥抱，正兀自感动不已时，隔壁屋的老段光着膀子冲了进来，“哪来的？哪来的？怎么王菲有新专辑了我都不知道？”

阿浩鄙夷地瞪了一眼老段，“你丫到底是不是王菲的歌迷？这游戏出了几个星期了好不好？”

老段满脸疑惑地看看阿浩的手柄，又看看电视屏幕，似乎是自言自语地说：“现在的电视游戏都做得这么逼真了啊？我上次玩好像还是《魂斗罗》……”

《最终幻想VIII》的名声渐渐在周围寝室传开了，最初大家是听说现在的游戏都已经有王菲来唱歌了，后来大家就都被它华丽的画面给吸引了。那时电脑在大学宿舍里还不常见，阿浩的PS就成为大家围观的对象，动画播片时常常引来一阵啧啧称奇之声。

“就像在幼儿园里放电影一样。”阿浩说，“任何一个镜头都有可能引来哇哇乱叫。”

第六代 Generation 6

新三国 (2001)

“我们要走到技术进化的对立面。”

——岩田聪

“目前我们的软硬件业务都已举步维艰，本期造成了800亿日元的亏损。病重疗养中的大川先生向我们馈赠了约850亿日元的个人资产，对此我们深感不安。”

2001年1月31日，世嘉副社长佐藤秀树在“构造改革计划说明会”中发表了以上情真意切的声明。连续6年的亏损之后，苦苦支撑的世嘉终于放弃，退出了让自己伤痕累累的家用机硬件市场。

2000年末，在医院中修养的大川功感到自己时日无多，他希望能够给总是放心不下的世嘉安排未来的方向，于是写了一封亲笔书信，信中说：“今后请建立以佐藤氏与香山氏为中心的年轻经营执行体制……”之后世嘉建立了“构造改革推进部”，担任部长的香山哲成为世嘉撤出硬件市场的主导人物。2000年末商战之后，DC在PS2面前毫无还击之力，香山哲与佐藤秀树用了不到一个月的时间摇醒了世嘉做了20年的主机梦，这位总是走在前沿，却又实力不足的开拓者终于退出了巨人的游戏。同一个月，比尔·盖茨在CES展中揭开了展示台上的棕色绸布，一部大块头的黑色主机接受着无数闪光灯的洗礼，比尔·盖茨说：“没有游戏，就没有家庭的数字电子。”

走了一个受伤的弱者，来了一个野心无限的巨人。更加惨烈的新三国时代已经开始。

没人怀疑PS2的地位，任天堂与微软的亚军之争却是一个谁也无法猜透的迷局。那一年73岁的山内溥告诉《商业周刊》：“无数公司将会灭亡，但任天堂将活到最后。”山内溥已经做好退休的打算，他没有把位子留给女婿荒川实，而是出人意料地给了没有太高资历的岩田聪，他被山内溥赞誉为“具有在游戏业生存的本能”，任天堂的一位游戏制作人铃木敏明说：“他是天才游戏设计师与经理人的非正常结合体”。岩田聪提出的战略是“走到技术进化的对立面”，因为“人们已经厌倦了全都是华丽画面而其他尽显苍白的游戏”。作为这种概念的又一次完美诠释，技术陈旧的GBA于2001年3月21日发售，首日销量突破65万台，气势直逼一年前的PS2，第三方纷纷加盟，Namco与Square也纷纷放下仇怨，在掌中天地共建任天堂的新王朝。那一年末，山内溥在退休前为任天堂做了最后的贡献：以200亿日元个人资本设立投资基金Fund Q，资助中小企业为任天堂开发游戏，多家名门通过制作人独立开设子公司的方式暗中加盟。旧时代已经过去，新任天堂正向人们展现它和蔼的新面貌。

因为，山内溥不想成为第二个大川功。

事件

■世嘉母公司CSK会长大川功于3月16日逝世，享年74岁。
■SCEI以149亿日元获得Square 18.6%的股份，成为其第二大股东。
■Capcom宣布今后NGC将独占《生化危机》全系列。

主机博物馆

GameCube 与不断扩大主机性能的索尼和微软不同，任天堂从来不强调NGC的性能，根据第三方的测试结果，NGC的实际性能甚至比任天堂公布的更高。任天堂在设计NGC时代一个主要原则就是要克服当初N64游戏开发困难的缺陷，因此NGC是一部非常易于开发，而且性价比也极高的主机，首发价格仅2.5万日元。为了防止盗版以及避免向索尼主导的DVD协会支付授权费，NGC采用了松下制造的特制8厘米光碟，单碟容量约1.5GB。可惜NGC成为了任天堂最失败的一部家用机，累计销量仅2174万台。

Xbox 第一款内置硬盘的家用机，也因此使其成本居高不下，给微软造成巨额亏损。Xbox主要是基于PC架构，采用了DirectX 8.1的技术，处理器是以奔腾III为基础，频率为733MHz，显卡采用NVIDIA的233MHz NV2A，号称具有1.165亿每秒的多边形处理能力，其实也只是理论值，实际性能不比每秒1200万多边形的NGC强多少。它的最终销量为2400万台。

Gameboy Advance 早在1996年就已经在研发的“32位掌机”，代号为“亚特兰蒂斯计划”，后来由于GBC的成功，因此发售计划向后推延。GBA的设计原则也是与GB相同，便宜、省电和小巧是主要考虑因素，然而它的屏幕却明显比GBC暗许多。当初宣传的机能是超越SFC，其实并未达到SFC的水准。可见度极低的屏幕被认为是有史以来最失败的硬件设计缺陷之一，任天堂因此很快就推出了GBA SP。



■Gameboy Advance
■Xbox
■GameCube

名作大家谈

最终幻想X

销量：800万

总评分：92

“《FFX》与其他游戏相比的最大不同在于它超越一切的规模，以及令人折服的产品价值。《FFX》充满野心的设计让它的每一个方面都充满光辉。”——GameSpot



潜龙谍影2

销量：700万

总评分：96

“在漫长的时间里，你将会投入其中无法自拔……无论是动作还是无敌的剧情……年度最佳PS2游戏吗？毫无疑问！” ——GameSpy





ICO

销量：70万

总评分：90

“这是有史以来最精致的游戏之一，《ICO》独特而令人回味隽永，它的美丽令人毕生难忘。” ——悉尼晨报

GT赛车3

销量：1489万

总评分：95

“这款游戏已经占据了我的整个人生。” ——EGM

鬼泣

销量：216万

总评分：94

“它是所有铁杆玩家的救世主！”——EGM

光环

销量：500万

总评分：97

“从开始到结束都给人以彻底的兴奋，游戏过程就像是电影《终结者2》中的高潮处持续了16个小时……” ——GameSpot



反客为主(2002)

“游戏业界的环境正在激烈地变化，我们对此有共同的危机意识。”

——Square Enix社长和田洋一



2003年Square搬到了东京新宿的辉瑞大厦。据说之所以从原来的目黑总部搬走，与Enix的合并案没有关系，而是因为在2001～2002年的Square破产危机之后，和田洋一社长请台湾的风水先生看过，这个鲍姓的风水先生掐指一算，发现目黑不利于Square的发展，巨额亏损想必与此有关，而新宿有利于Square聚财。于是深受全球数千万玩家尊敬的Square追随着风水玄术的指引搬到了新宿，此后果然风生水起，鸿运当头。不知此时和田洋一最感激的是鲍老师的指点还是当初与Enix合并的英明决断？

2002年11月，突如其来的Square Enix合并声明对于日本游戏业而言就像几十年前广岛的原子弹，两家最有影响力的日本第三方走在了一起，Square甘愿拆散并入到Enix的体制，经测算可使两家公司的“总计年销售额提高45亿日元”，而真正的原因却是要在主机大战中提高自己的发言权。UFJ证券的风敬分析师说：“Square与Enix的合并将对今后的游戏机有生杀予夺之权，没有他们的支持，游戏机将难以畅销。”和田洋一在记者会中数次强调“对未来的局势感到惶惑”，PS2虽可断定获胜，但PS3能否继位完全无法预测，Square这种依靠单个游戏系列生存的厂商，一旦站错队也许就是灭顶之灾。为提高自身对业界格局的支配能力，同时降低SCE所持股份的控制力，与Enix合并是Square的最佳选择，一方面可以冲淡SCE的持股比例，另一方面依靠手中同时持有的《FF》和《DQ》反客为主，不管游戏业是谁的江山，都要诚惶诚恐地恳请它的两大国民游戏出山，硬件商对软件商颐指气使的时代将永远成为过去，“由软件商制定游戏规则”——身为CESA会长的和田洋一以此为终极目标。

和田洋一的心声反映了日本大多数第三方的心态，任天堂时代寄人篱下的滋味是不好受的，到索尼坐稳江山后，第三方同样还是要看人脸色，团结在领袖的周围，堵截一切试图威胁其地位的竞争者，让它的江山代代相传，让第三方永远俯首称臣。日本的第三方对大洋彼岸的EA羡慕不已——任何硬件商都无法改变它的跨平台战略，它可以让微软改变Xbox LIVE的经营体制，砍掉微软的XSN Sports品牌，以助EA Sports一统天下——只有强者才能制定规则。日本第三方的合并大潮在SE之后加速进行，Sega Sammy、Namco Bandai相继成立，软件商与硬件商站到了同等地位，日本游戏业也从此进入跨平台时代。

事件

- CESA宣布东京游戏展从一年两次改为一年一次。
- PS2网络与Xbox LIVE相继上线，家用机网络大潮涌动。
- 微软以3.75亿美元从任天堂手中买走Rare。
- Square宣布回归任天堂怀抱，《最终幻想战略版Advance》等4款游戏公开。

名作大家谈

王国之心

销量：560万

总评分：85

“除了那些乱七八糟的奇怪角色组合外，《王国之心》的故事和游戏性都足以匹敌《最终幻想》。” ——EGM



生化危机0

销量：125万

总评分：83

“还没有哪一款《生化危机》在阴郁氛围的营造上能够与它匹敌，它让每一幅画面都充满恐怖的艺术美感，它非凡的细节和神乎其技的暗影应用可谓天下无敌。” ——Play杂志



塞尔达传说 风之杖



销量：450万

总评分：96

“在伟大的《塞尔达传说 风之杖》面前，无论你如何准备都将是苍白的……记住我的话：今年不会有比他更出色的游戏。” ——Play杂志

阳光马里奥

销量：550万

总评分：92

“它可以说是有史以来的最佳马里奥。” ——Game Informer



世嘉饭

主角：妙妙，25岁，会计

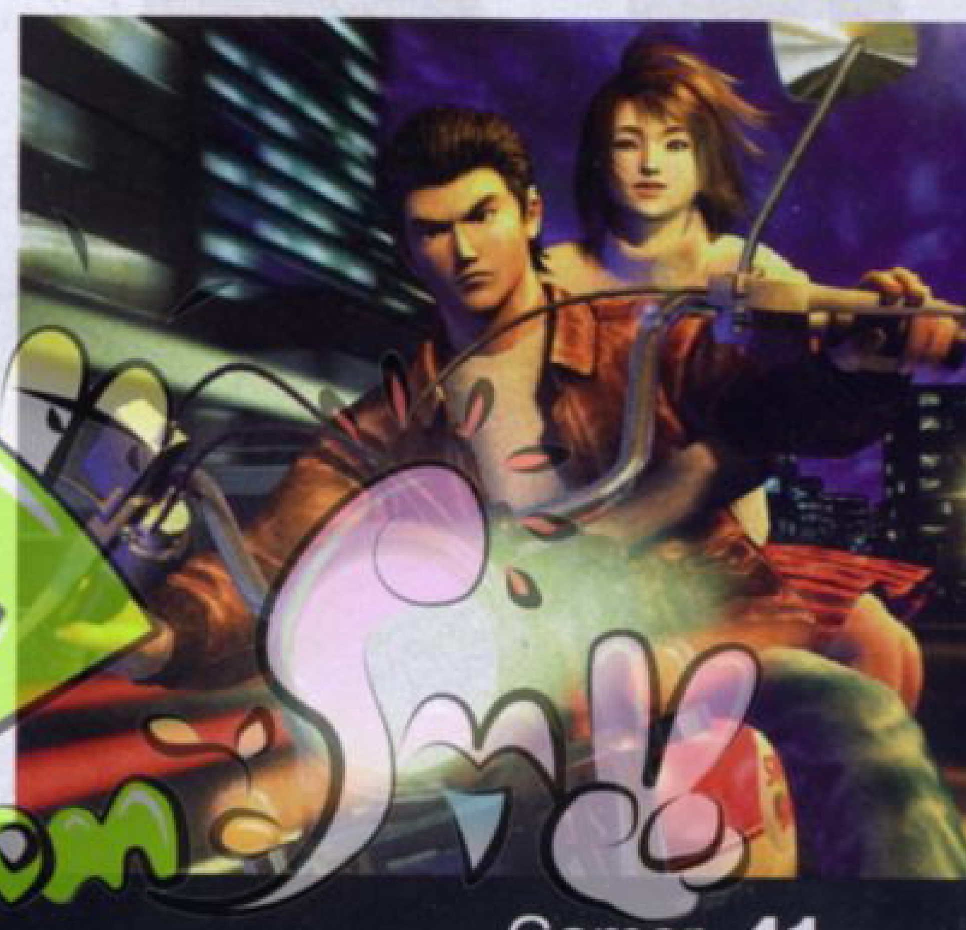
妙妙自称是女生中“打着灯笼也找不到的世嘉饭”，因为大凡打上了“世嘉饭”这个标记，十有八九便是铁杆动作迷，这在女生中确实是开着镁光灯也未必找得到。妙妙是她的表哥调教出来的动作游戏高手，她最得意的是小时候玩《超级忍》打得比表哥还好，她似乎天生就是玩硬派动作游戏的料。

当妙妙听说世嘉退出主机市场时，曾经非常伤感了一段时间，但这段时间大概只维持了一个星期——一个星期后，妙妙来到游戏店，看到了清仓大甩卖的DC，她梦想中的这台梦幻主机因为世嘉的败北而从一千多元降到了几百元，妙妙心底里开始偷偷地为世嘉的“英明决定”而欢喜了起来。

女生宿舍里人人的床铺都挂着个遮挡视线的小蚊帐，妙妙的小蚊帐里终于迎来了她梦想已久的DC，床上电脑桌从此多了一名新成员，用她的显示器+VGA的无敌组合，妙妙的幸福游戏生活从此开始了。

DC的硬派动作游戏没有想像的那么多，但妙妙很快发现了一片新天地：铃木裕大师的《莎木》成了她的新宠，想不到这种节奏慢悠悠的游戏也这么好玩！她喜欢在芭月家翻箱倒柜，喜欢给隔壁家的小猫喂食，喜欢跑到街机厅里玩《太空哈利》。她记忆最深的一幕是芭月凉用摩托车载着原崎望穿过大街小巷，原崎望搂着芭月凉的腰，把头轻轻地靠在他的背后，两人默默无语，也没有半点背景音乐。这，也许就是无声胜有声。那一刻，18岁的妙妙开始渴望爱情了！

只可惜，妙妙幸福游戏生活没有维持太久，她发现DC上渐渐地没什么游戏可玩了。当得知世嘉将会在PS2上推出《超级忍》新作时，妙妙忿忿地骂了一声：“世嘉真可恶！”



第六代 Generation 6

逐鹿（2003）

“它将会成为21世纪的Walkman”

——久多良木健

1988年，久多良木健参与了一款新产品的研发，这属于Walkman系列的衍生产品，叫Gameman，它的设计思路与同时期任天堂正在秘密研发中的Gameboy相同。但索尼比任天堂晚了一步，当GB推向市场成为潮流新宠时，怒不可遏的索尼董事们对着久多良木健等工程师吼道：“你们说说，为什么会让任天堂捷足先登！”Walkman终究没有打入游戏市场，直到10年后，索尼电子部门又提出一款以记忆棒为游戏载体的新掌机，借着PocketStation的东风杀入掌机市场，与GBC分庭抗礼。但这个由兄弟部门提出的方案被刚刚当上SCEI社长的久多良木健枪毙，理由是“索尼必须集中精力推进PS２事业”。于是，又过了四年，PS家族的小女儿终于诞生，久多良木健从口袋里掏出一张小小的光盘，他说这叫UMD，它将成为未来掌上娱乐的标准媒体。

PSP公布的一个月前，索尼发生了震荡日本金融界的“ＳＯＮＹ SHOCK”，这一场导致全日本高科技股被恐慌性抛售的灾难令索尼市值蒸发了4000亿日元。曾经的时尚电子风云儿一夜之间成为落伍保守的代表，MP3完全取代了Walkman，成为随身娱乐的标准配备，索尼因执着于自身的规格而永远地丧失了主导地位，三星、苹果等后来者完全取而代之，索尼想要再凭借音乐类产品翻身难如登天。索尼要重建自己的掌上王朝，游戏版的Walkman就在此时被重新提上议程，这次的主导者是久多良木健。

这时的久多良木健依然是索尼副社长，同时掌管游戏、芯片、消费电子部门，掐住了整个索尼的命脉，是公认的索尼社长继承人。久多良木健希望在他的功劳簿中再添上浓墨重彩的一笔，用PS３成为家庭娱乐的标准，让PSP成为移动娱乐的潮流，从而让PlayStation这个品牌从“游戏站”进化到“娱乐站”，成为数字娱乐时代的标准，而他将因此成为索尼的第二个盛田昭夫。

任天堂的掌机外交也是久多良木健决议进入掌机市场的原因，GBA的火爆让日本第三方纷纷重返任天堂怀抱，山内溥公然以GBA为诱饵迫使Square为NGC开发《最终幻想 水晶编年史》，任天堂借掌机之威反攻家用机市场的野心昭然若揭，过去对索尼并无冲突的掌机领域已成为心腹之患，索尼要将任天堂的这棵摇钱树连根拔起才能巩固霸业。当性能如怪物般强大的PSP公开时，正处于历史最低谷的任天堂在红色的海洋中风雨飘摇，一个游向蓝海的新战略正在岩田聪的心中酝酿……

事件

■3DO宣布破产，并将其持有的众多品牌拍卖。
■行货PS2于中国发售。
■Sega宣布将与Sammy合并，途中Namco又掺入一脚，闹出了合并三角恋闹剧。

主机博物馆

GBA SP GBA的屏幕太暗而饱受非议之后，任天堂立刻就设计了带有前光灯的GBA SP，两年后就与玩家见面。它曾获得2003年代日本杰出设计奖。比起以往的掌机，GBA SP也算是有点时尚气息，任天堂有意为其营造时尚形象，还专门选择在情人节当天上市，各种广告都是围绕时尚主题。GBA SP内置锂电池，充电3小时可连续使用10小时，让掌机正式进入到更为便利的充电电池时代。

N-Gage 诺基亚的掌机式手机，基于诺基亚S60系列手机平台，是一款试图与GBA SP正面对抗的产品，融合手机、PDA和游戏功能，性能远高于GBA。但它的首发售价达到了299美元，因此当时销量只有GBA的百分之一。诺基亚很快就降价100美元。它的硬件设计也有很多缺陷，例如要用手机侧面打电话，竖置的屏幕也很不适合玩游戏。后来还推出了改良版的N－Gage QD，但大势已去。它的最终销量为300万台。

PSX 融合PS2游戏功能、电视节目录制与DVD刻录功能的高端家电产品，率先使用了后来成为标准的XMB界面，还可以与PSP连接，将影像传输到PSP。PSX有两本版本，一个是售价6万日元的160GB硬盘版，还有一个是售价8万日元的250GB硬盘版。刚发售时它的销量远远超越了同时期的任何刻录机产品，但很快就因为高昂的售价和市场定位不明而遭到市场淘汰。

■GBA SP

■PSX

■N-Gage

名作大家谈

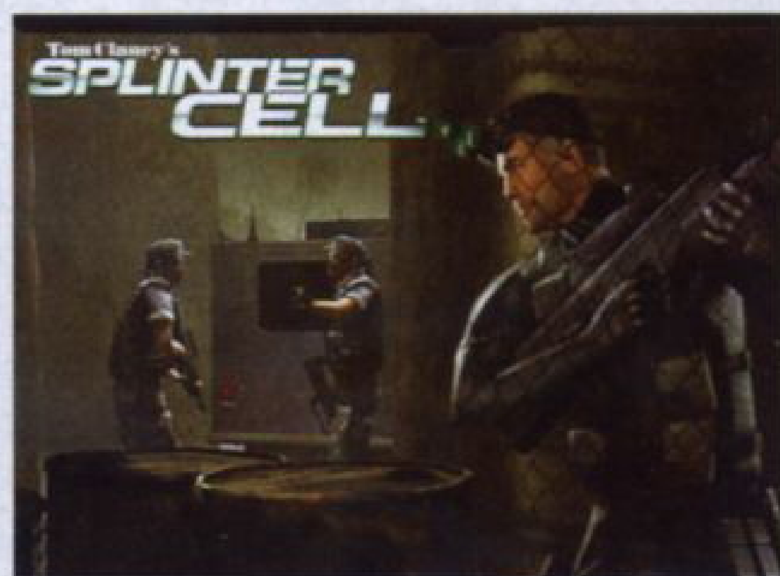
分裂细胞

销量：530万(PS2+X360)

总评分：93

“这是我经常在梦中想像过的次世代主机的游戏感觉。《分裂细胞》是我玩过的最聪明的游戏之一。”

——IGN



真·三国无双3

销量：100万

总评分：78

“虽然也存在种种缺陷，但《真·三国无双3》是纯粹的肾上腺素大爆发，这种类型对我来说只有PS2的《鬼泣》原作可以匹敌。”——官方PS杂志

灵魂能力II

销量：400万(PS2+NGC+Xbox)

总评分：92

“场景实在太精美了，让人很想丢下武器，摆块餐布，在里面吃顿野餐。”

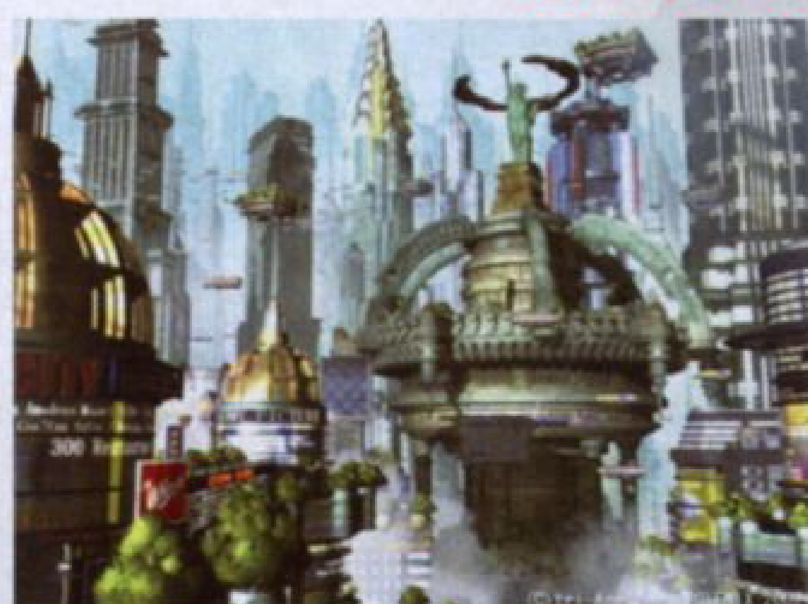
——PSM杂志



星之海洋3

销量：125万

总评分：80



“如果那惊人的剧情、让人眼珠都要跳出来的CG动画和深情的管弦乐还不够的话，丰富的游戏变化和娱乐性会让最挑剔的玩家也像个小女生一样偷笑。”

——RPGfan.com

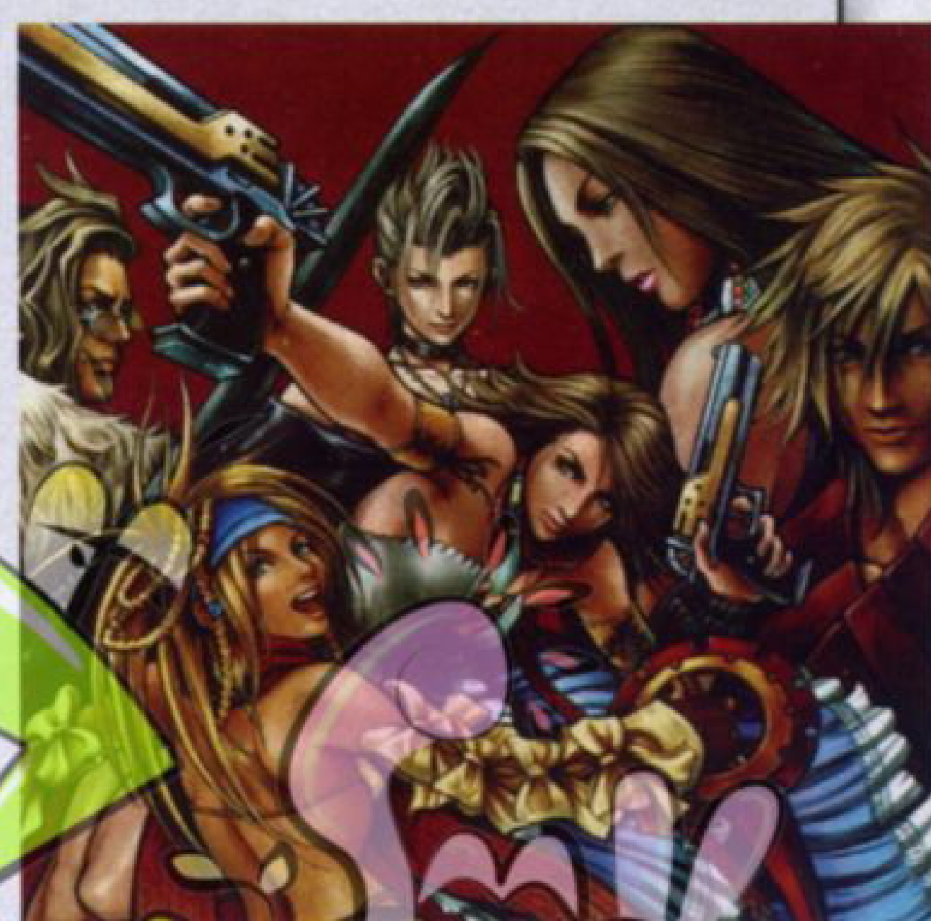
最终幻想X-2

销量：500万

总评分：85

“Square在《最终幻想X-2》上冒了个险，虽然并不是每个改革都击中目标，但击中的那几箭就像丘比特的光辉之箭一样直射《FF》爱人的心窝。”

——Play杂志



蓝海 (2004)

“把方案推翻重来，我们要做一些独特的东西，试试两个屏幕吧！”

——山内溥



2004年9月21日，原定于下午三点半召开的“PS商业商报会2004”无故延迟了17分钟。索尼原定于该会议中正式公布PSP的发售日与价格，但15点47分发布会正式召开时，久多良木健说的第一句话却是：“今天将不发表PSP的消息”。当下在场媒体一片哗然，日本ITMedia网站将此称为“空白的17分钟事件”。

SCE总部到会场的路程不到3公里，而且拥有3条行车道，当日下午交通顺畅，所谓堵车显然只是借口。真正的原因是任天堂毫无征兆地在下午两点半公布了NDS的售价与发售日。据多数业内人士猜测PSP的原定价格为3万日元左右，发售日将继承PS的套路，选择在12月3日发售。而任天堂公布的NDS售价为1.5万日元，发售日为12月2日，这显然是任天堂预谋已久的一次宣传奇袭，目标是让索尼阵脚大乱，TGS的展出计划大受影响。事实上这突如其来的打击确实收到了成效，任天堂虽然与往年一样没有出席几日后的TGS，但却用NDS的低价位成为当时的最大话题，PSP的展出效果大打折扣。

2004年游戏业绩一直处于PSP与NDS的互相较劲角逐之中，表面上PSP走的是传统路线，NDS宣传的是异质路线，二者市场目标不同，因此索尼与任天堂都彬彬有礼地说：“我们不存在竞争关系”，但明眼人都能看到任天堂内心的恐惧。

NDS是山内溥退休前留下的最后一个提案，PSP的突然公布加快了它的研发进程。2004年正是GBA的巅峰期，全球范围销量与PS2不相上下，尤其是在欧美明显处于活力强劲的上升期，按照GB时代的战略NDS恐怕至少要到GBA突破一亿台之后才会发售。但PSP的出现打乱了任天堂的计划，与PSP相比，GBA完全是石器时代的产物，索尼凭借其号召力一呼百应，在GBA上找不到成功秘方的第三方心动不已，十年前PS的革命眼看着就要在NDS上历史重演，对于以掌机为生命线的任天堂来说，这已经是生死存亡危难关头。任天堂知道不能在技术上与索尼硬碰，NGC已经是一个活榜样。任天堂要走一条新的道路，重新创造一个没有竞争的新市场，一个只属于任天堂的新天地，套用当时刚刚出现的新理论，这个纯净的市场叫做“蓝海”。

事件

■EA恶意收购育碧20%的股份，此事曾惊动法国政府。

■首届Chinajoy于1月份在北京展览馆举办。

师徒

主角：曾亮，20岁，大学生

曾亮大汗淋漓地从球场回来时，刚要打开自家的门，却隐隐约约地听到楼上有球赛的声音。曾亮立刻会意，他蹭蹭蹭地跑上楼，推开虚掩的房门。老田果然坐在沙发上，握着黑色的手柄正在玩《WE》。看到曾亮进来，老田立刻向他热情地招手：“来来来，我想到怎么破你的阵了。”

老田是曾亮的数学老师，嗜球成性，对《WE》也极是迷恋。由于和曾亮住上下楼，两人这一来一往就成了球友，长期以来早已养成默契，只要把房门打开，放出声音，对方若听到必然前来会战。老田几乎一局都没赢过，但他耐性出奇的好，每次都在潜心研究曾亮的战术，曾亮虽然觉得和他玩没什么挑战性，但很欣赏他屡败屡战的精神，而且又是他的老师，因此总是奉陪到底。

曾亮现在已经上了大学，在《WE》的修为上又精进一层，在校内可谓罕逢敌手。不过他最怀念的还是与老球友田老师对垒，说起来他的那台PSP就是老田帮他搞到的。那天曾亮把他的秘诀倾囊相授，又故意让老田赢了一把，直把老田乐得跟中了彩票似的，当下答应把曾亮的分数抬高一分，终于达到了父母提出的购机分数指标。

“我希望全中国的老师都是实况迷！”曾亮说。

主机博物馆

超薄PS2 型号为SCPH-70000，非官方名称为PStwo。它的体积只有原来的四分之一，重量只有45%，小巧程度令人惊叹。但是也因为体积太小，电源被移到了外部，而且不支持硬盘，相当于放弃了《最终幻想XI》等需要硬盘的游戏。

PSP 由索尼移动产品设计部明星设计师小笠原伸一担当主设计师，在构造和性能上都几乎无可挑剔。由于使用了两颗32位元的MIPS32 R4k CPU，最高频率可达333MHz，不开启特效时每秒多边形处理能力理论值达3300万，而且支持曲面处理，可以使得3D建模更为圆滑，在性能上已经逼近PS2。

NDS 根据官方解释，DS是“Dual Screen”(双屏幕)或“Developers' System”(开发者系统)的缩写，开发代号为“Nitro”。它使用了频率分别为67MHz和33MHz的两个ARM处理器(与GBA采用的技术接近)，性能大约与N64相当。



■超薄PS2



■PSP



■NDS

名作大家谈

忍者龙剑传

销量：150万(包含《黑之章》)

总评分：91



“Team Ninja完成了一个现代神迹，用神奇的魔法把8位机时代的神作魔力完全复苏，而且更令人上瘾。Xbox的《忍龙》简单来说，是一个完美的游戏。”

——Play杂志

仙乐传说

销量：125万(PS2+NGC)

总评分：86



“《仙乐传说》通过无穷的细节、娱乐性与各种元素建立了自己在RPG中超凡脱俗的地位，并将成为未来的基准。”

——games杂志

横行霸道 圣安德里亚斯

销量：2150万(PS2+PC+Xbox)

总评分：95

“真TM太NB了！(抱歉因为这游戏我脏话多了不少)我现在还没法搞清楚这小小一张碟里到底塞了多少东西，它太大、太有野心、太有趣了，它是一个传奇。”

——EGM



第七代 Generation 7

三红机（2005）

“他们的想法表明了他们软件公司的本质，他们总是推出一个产品后，想着通过补丁修复问题。”

——某老牌制造商经理

X360发售的3年后，X360开发内幕传记《X360揭秘》的作者Dean Takahashi在其博客中揭露了三红的内幕，提供线报的原X360测试员罗伯特·特拉华几天后被微软解雇，而且很可能面临微软的起诉。再次接受Takahashi采访时，特拉华说：“我不后悔，我会抗争到底，如果他们想告我，尽管告吧！”

X360是一部先有时间计划，然后才开始进行硬件设计的主机。负责Xbox生产的托德·霍姆达尔说：“早在我们的硬件设计概念成型之前，就已经制定了2005年的目标，这是我们的首要目标。”微软认为Xbox惨败的原因是比PS2晚了一年半，当Xbox上市时，PS2已经有将近2000万的销量，从第三方到玩家都认定了PS2卫冕的事实。微软想要突围，就必须要在下一代主机中抢先一步，在PS3发售前巩固自己的地位，率先达到一千万台的出货目标，有了这颗定心丸才有筹码抓住第三方，让X360有足够的游戏吸引玩家。微软预测PS3最早将于2005年发售，因此X360必须赶在2005年内发售，在这个最高目标面前，做出一些小小的牺牲也在所不惜。

2005年8月，X360的生产准备就绪，一位生产经验丰富的工程师却在会议中叫停，要求微软赶紧关闭生产线。当时X360的首批生产次品率已经达到68%，但微软高层认为，尖端计算机产品的初期良品率低是再正常不过的事，比起发售日，这些小小的缺陷不值一提。多数工程师们与管理层的交流也不清不楚，在8月30日的一份备忘录中，已经报告的问题包括：GPU过热、散热片开裂、显存芯片性能不良、DVD光驱问题等等，IBM生产的三核CPU良品率仅16%。到2005年秋季，微软的仓库里已经堆放了数万台X360废品，任何一家消费电子公司到了这种地步必然要推迟发售计划，但微软自认为以其财力可以承受当前的低良品率，所谓的“潜伏性”缺陷被抛诸脑后，微软甚至为了节省区区200万美元而放低了样机的测试标准，通常测试需要1500台样机，微软只给了500台，急匆匆地想要结束测试让X360早日上市。

2005年11月22日，数十万台定时炸弹般的X360被世界各地的狂热玩家们兴高采烈地搬回了家，微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫说：“我们结束了一场战斗，同时开始了另一场战斗。”

现在，我们终于知道这是一场与三红的战斗。

事件

- Square Enix收购Taito。
- Bandai与Namco合并
- 索尼最高层集体下台，久多良木健被剥夺索尼副社长职位。

主机博物馆

X360 性能强大、制造成本也得到了很好的控制，微软为其率先提出了“HD时代”的口号。但臭名昭著的三红灯质量问题却使其成为有史以来质量最差的家用机，微软为此而损失了11.5亿美元的修理费，实际损失可能更高。不过由于微软为其准备了三大主机中最强的游戏阵容，因此仍然得到铁杆玩家的支持。到2008年底，它的游戏阵容将超过1000款，平均每个玩家购买7.5款游戏，是PS3和Wii的两倍。



Gameboy Micro GBA的最终进化形态，开发代号为“氧气”(Oxygen)。长度近10厘米，厚度不到2厘米的超小体积是它的最大卖点，重量仅80克，而且屏幕终于带有可调节亮度的背光灯。它还采用了可换面板的设计，内置的锂电池一次充电可在最高亮度下使用5小时。任天堂曾经表示，“GBM是面向喜欢iPod的时尚年轻人而准备”。然而屏幕太小的缺点以及NDS的流行阻碍了它的发展，最后销量只有250万台。



名作大家谈

生化危机4

销量：500万(PS2+NGC+Wii)

总评分：96

“《生化危机4》没有缺陷。它是有史以来最伟大的恐怖游戏。我从来没有想过一个游戏或一部电影能够做到这样，能够以如此令人敬畏的方式冲击人的每一根神经。”

——GameInformer





铁拳5



销量：165万

总评分：88

“动作设计得实在漂亮，当你把对手打到空中，并且用一系列腿脚功夫让他在空中打转，那真是再美妙不过的事了。”

——纽约时报

战神

销量：320万

总评分：94分

“《战神》让你想起为何会把玩游戏放在第一位。”

——CNN



汪达与巨像

销量：100万

总评分：91

“最后说一句：如果你还在乎游戏，而且还看这本杂志，你就一定要给我去玩一下《汪达与巨像》。”——PSM杂志

十字路口 (2006～2008)

“只有不断挑战自己，才能成为新的先锋。”

——岩田聪

2006年11月11日，久多良木健与12年前一样，笑盈盈地来到秋叶原各地视察。这一次他看到了PS乃至PS2都更为疯狂的场面——疯狂到没有任何秩序，疯狂到丑态尽出，完全没有了日本人彬彬有礼的形象。久多良木健笑眯眯地把全世界第一台PS3递给排在最前面的男子，亲切地问他想买哪些游戏。这位男子摇了摇头，一脸的迷茫，似乎没有听懂——据说这是一位来自中国的黄牛党成员，此程为倒卖PS3而来。

8天后，Wii在美国1.5万家零售店上市。当日午夜，纽约时代广场的玩具反斗城总店人山人海，3000多人的队伍堵满了几个街区，警方不得不将整个路段封锁以防出现意外。Wii的首发热闹而有序，因为没有太多黄牛插队，谁都知道Wii供货充足，两个月内预计可出货400万台。美国任天堂总裁雷吉说：“零售商不断地告诉我，他们的Wii进货量是PS3的4～6倍，我们的供应链做得非常到位。”

第七代主机全部上市，这次游戏产业朝着两个极端发展，没人能够预测谁将走得更远。

“高清派”的PS3和X360都付出了惨重的代价。微软的“定时炸弹”在发售一年多之后大面积爆炸，一片天下无处不三红的壮观景象。微软于2006年9月宣布X360质量没有达到预期，



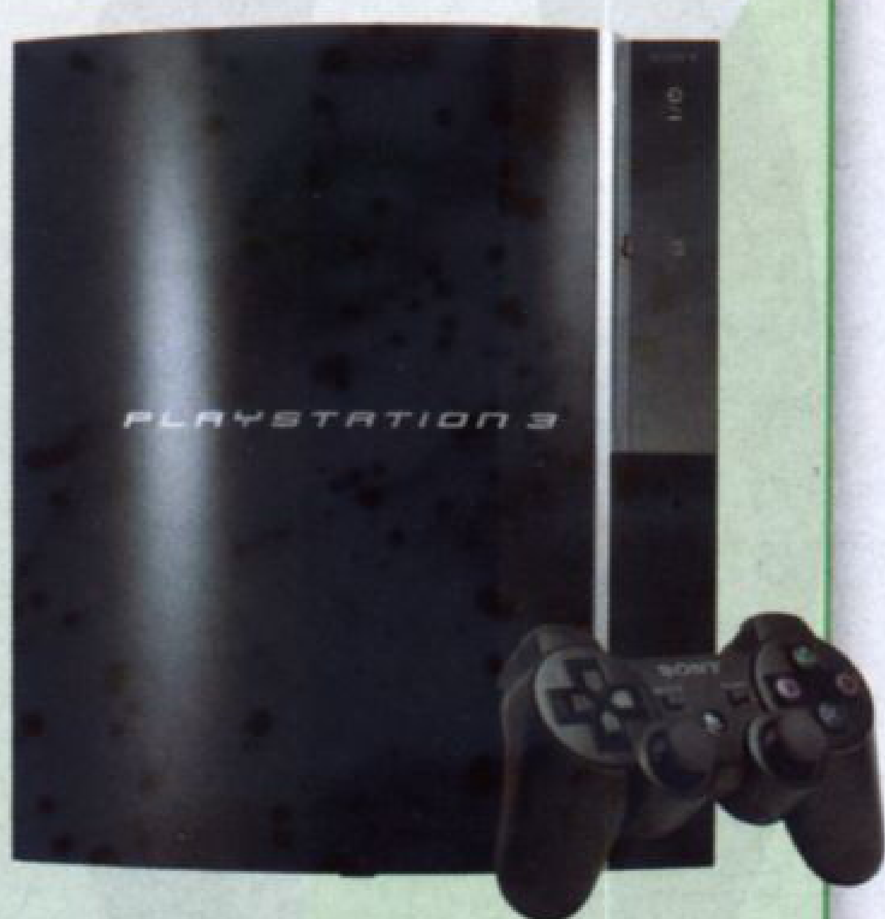
因此延长产品保修期。2006年末，微软的三家代工厂全速量产。2007年初，微软宣布X360全球出货量达1040万台，但这批主机中有数百万台挤压在仓库，还有更多的次品堆积如山。2007年1月～6月间，微软完全停止了X360的生产，一方面是让零售商先消化库存的大量X360，另一方面是利用停工期对质量问题进行彻底追查。结果依然无法根治，微软于2007年7月5日公布了免费换机服务并延长保修期限，预计损失11.5亿美元。

令微软聊以慰藉的是，PS3的处境更为尴尬。蓝光光驱的生产进度缓慢，而且成本高昂，导致PS3在大幅延期半年，售价高达599美元，却依然要在每一台主机上亏损200多美元，微软不用再担心陷入与索尼的价格战。在2006财年里，SCEI亏损额超过20亿美元，下一个财年又亏损了超过10亿美元。PS3的游戏开发难度比PS2初期更高，而这次第三方不再誓死追随。“PlayStation”的品牌优势正在一点一滴地消散。

惟一的赢家是任天堂，百年老铺终于找回了它的光辉岁月，在第七代主机里，技术最落后的任天堂福星高照，只手扭转了业界的发展趋势。游戏产业在30余年的技术进化之后，由于任天堂的兴风作浪而走到了一个十字路口，Wii的出现让传统的主机世代划分原则不再适用。Wii在理论上属于第六代主机，而它的销量却几乎达到PS3与X360这两部“纯第七代机”的总合，我们已经很难想像索尼与微软会在下一代主机中重走如今这条荆棘丛生的技术进化之路。在游戏业30年的图像技术革命之后，下一个30年也许将走向玩法革命之路。这是一条陌生的道路，因此谁也无法指明准确的方向，即使是当前的领潮者岩田聪也无法预测下一个潮流。不过他说任天堂有一个永远不变的原则总是会指引着他们找到方向，那就是不断观察玩家口味的变化。因为，玩家才是真正的灯塔。

主机博物馆

PS3 当前次世代主机中结构最复杂、成本最昂贵的一部，当初刚发售时成本每台成本超过800美元，昂贵的蓝光光驱和CELL处理器芯片是其成本居高不下的主要原因，为索尼造成的总计损失超过30亿美元，被分析家认为是PS3“永远无法收回的投资”。到2008年中时，据称PS3已经达到硬件销售不再亏损的程度。性能上，PS3的理论性能高于X360，但实际表现大体相当，由于CELL共有8个协处理器，因此成为有史以来游戏开发最困难的主机。



Wii 主机构造与NGC基本相同，CPU与GPU都是在NGC的基础上稍加改进，性能大约是NGC的1.5～2倍，实际游戏画面与NGC相当。不过任天堂从不强调NGC的性能，甚至直到现在都没有公布它的CPU和GPU频率，当然，也没有多少人关心它的性能。遥控器与双截棍手柄的独特动作感应技术才是它的灵魂，而作为该技术核心的加速计与光学感应芯片成本只要几美元，因此任天堂每卖出一台Wii大约可以净赚50多美元。



附录 史上最畅销的二十大游戏系列

排名	系列名	发行商	第一作时间	销量
1	马里奥	任天堂	1981年	2亿套
2	口袋妖怪	任天堂	1996年2月27日	1.8亿套
3	模拟人生	EA	2000年2月4日	1亿套
4	最终幻想	Square Enix	1987年12月18日	8500万套
5	极品飞车	EA	1994年	8000万套
6	横行霸道	Take-Two	1997年	7000万套
7	麦登NFL	EA	1988年	7000万套
8	俄罗斯方块	任天堂	1985年6月	7000万套
9	FIFA	EA	1993年12月	6500万套
10	汤姆·克兰西	Ubisoft	1998年8月21日	5500万套
11	塞尔达传说	任天堂	1986年2月21日	5200万套
12	GT赛车	SCE	1997年12月23日	5000万套
13	大金刚	任天堂	1981年	4800万套
14	索尼克	SEGA	1991年6月23日	4500万套
15	勇者斗恶龙	Square Enix	1986年5月27日	4300万套
16	天堂	NCsoft	1998年9月	4300万套
17	古惑狼	VU Games	1996年8月31日	4000万套
18	WWE SmackDown!	THQ	2000年2月29日	3900万套
19	胜利十一人	Konami	1995年	3600万套
20	生化危机	Capcom	1996年3月22日	3500万套

*截至2008年8月，全球销量超过千万的游戏系列共96个。

文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

加州之梦 California Dream


▲在彼德·摩尔转投EA前，Louis Castle就与他私交甚厚。

2006年，在EA宣布第一财政季度亏损8100万美元后，时任EA总裁的Larry Probst始终没有解释清楚：运营一家并购胃口颇大、作品日益量产化的游戏公司究竟蕴藏着哪些风险？近年来，这个问题原封不动地反击了EA，现任总裁John Riccitiello终于承认：在管理旗下制作组以及开发系列游戏方面，EA本可以做得更好。于是，EA削减了电影授权游戏的研发数量，延长了一年一度系列作品的制作周期，甚至赋予了旗下制作组更自由的开发权限。游戏产业的庞然大物表现出了少见的谦逊与自省，似乎EA冀望通过自我否定来实现新的成功。但对一家推崇强势文化和执行力的公司来说，最重要的并不是对“过去的日子”斤斤计较，而是应该迅速翻开“崭新的一页”。的确，John Riccitiello正在使EA变得更具亲和力，但他并不想全部推倒重来，“你永远也不能讲：‘自己改变了文化’”John Riccitiello说，“你所能做的，是给文化带来变化。”

事实上，John Riccitiello的重振方案比人们预想的更具侵略性，他把目光盯准了EA在全球的核心开发地带：美国加州。今年2月，位于加州的EA Maxis、EA Los Angeles以及EA Blueprint三家制作室的领导层相继洗牌，EA分别任命Lucy Bradshaw、Mike Verdu、Louis Castle成为新任掌门人。这三个人身上有着诸多相似之处，Lucy Bradshaw在EA工作了11个年头，而Louis Castle的职业生涯甚至可以追溯到1985年。更为重要的是，游戏制作人出身的他们，同样热衷于公司管理。EA为他们准备了一份“慷慨”的礼物：在公司体系内赋予他们充分的控制力与话语权，John Riccitiello形象的比喻说：“这是一种类似希腊城邦式的自治。”显然，上述变化与三个人的好运气无关，却攸关EA的战略与远景最终能否兑现。他们的“城主”生涯从一开始就面临着挑战，即使难言凶险，也一定困难重重。

EA Maxis

提到《模拟城市》、《模拟人生》与《孢子》，人们会下意识的想到模拟游戏大师威尔·莱特，也许对这种看法更精确的表达是：威尔·莱特带来了价值数千万美元的创意，而Lucy Bradshaw则是将它打造为成品的人。Lucy Bradshaw是《模拟城市》、《模拟人生》系列的制作人，四年前她担任了《孢子》的项目主管。可以说，Lucy Bradshaw职业生涯的腾飞伴随着模拟系列游戏的发扬光大。作为EA Maxis的新任掌门人，她不仅打破了游戏产业女性职场的天花板，而且为整个开发团队注入了女性特有的灵动与细致，当然，还有对市场走向的敏锐把握。近来，让全球玩家乐此不疲地扮演“自然造物主”的《孢子》生物创造器，正是由她精心布局并主导开发的。

1996年Lucy Bradshaw加盟Maxis，作为新人她为自己制定了成为游戏制作人的目标，在努力的过程中，她并未事先张扬，而是明智的将长远目标分成较小且更易取得成功的短期目标，通过慢慢积累赢得了同事们的尊重。这种耐心与执著也体现在她的管理风格上，Lucy Bradshaw偶尔会遇到与其他设计师僵持不下的情况，她会从对方的角度出发，而不是生硬的要求对方为自己做什么，她会以探询的口气问对方：“你可以为我尝试一下吗？”而在她做出让步的时候会说：“我能不能为你做成这样？”正如她在游戏开发者大会演讲中强调的，“两段独白永远无法成为对话。”事实上，最能体现Lucy Bradshaw娴熟人际交往能力的事例，是协调处理与公司精神领袖威尔·莱特的关系。

在《模拟人生》取得巨大市场成功后，开发团队一度陷入了僵局，当时公司大多数员工都赞成为《模拟人生》制作资料片，但是此前职业生涯很少制作资料片的威尔·莱特对此却并不赞同。在私下协商中，Lucy Bradshaw聪明的选择了威尔·莱特最关注的部分入手——为游戏提供更丰富的家庭或社交主题。她坦言由于当时EA没有稳定可靠的电子销售平台，采用付费下载补丁的模式未必有效(但看好该模式的未来发展空间)，而资料片也许是现阶段扩充模拟人生世界最好的选择，最终她成功的说服了威尔·莱特，其后“《模拟人生》系列”资料片获得的成功，堪称游戏产业教科书的经典案例。尤其值得一提的是，EA线上商店已经陆续推出了八套《模拟人生2》物件包的下载，这也验证了当年Lucy Bradshaw颇具前瞻性的判断。


▲Lucy Bradshaw用笑容面对公司未来发展的挑战。



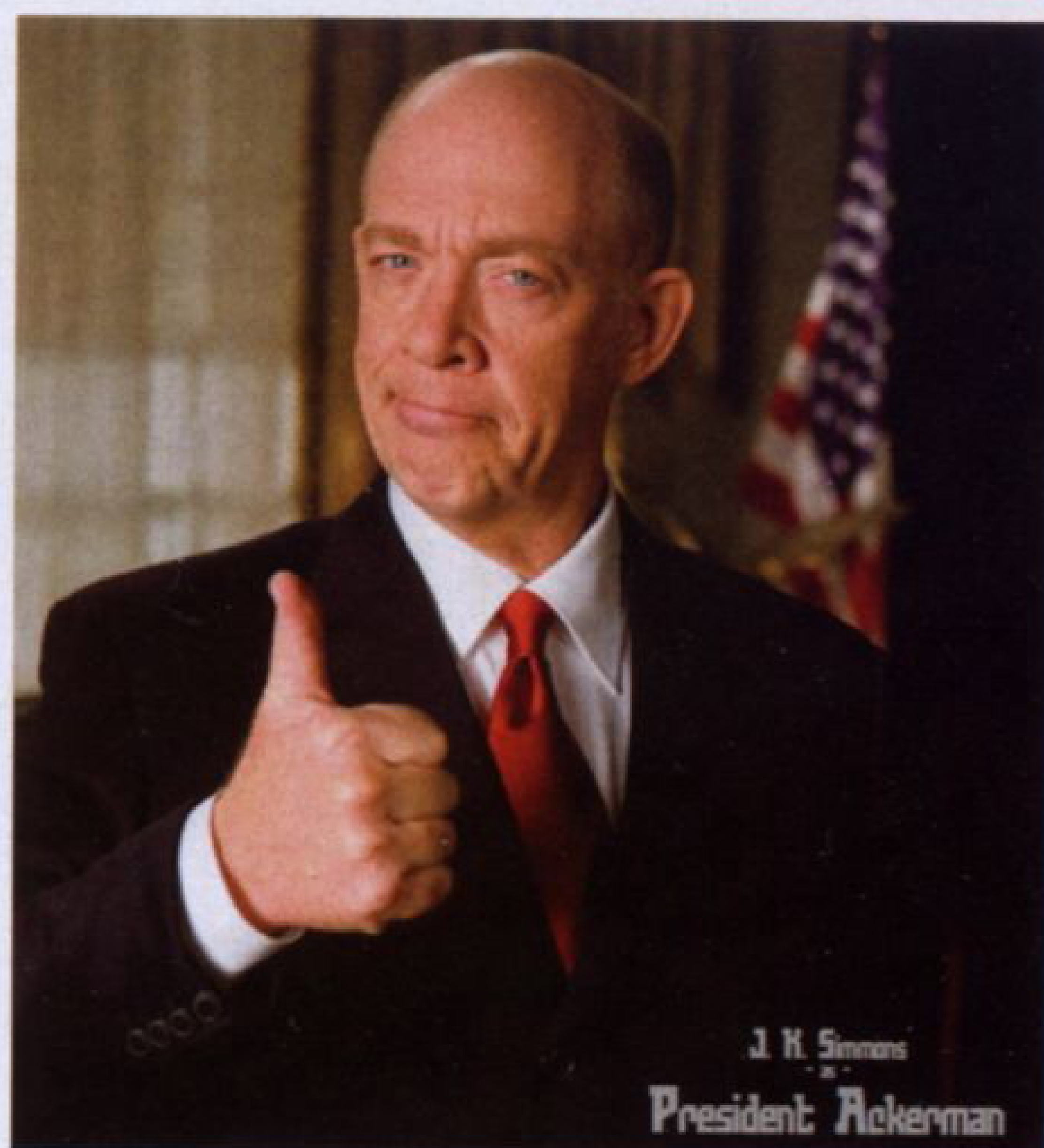
▲全世界都在翘首企盼EA Maxis的《孢子》。

Lucy Bradshaw深信威尔·莱特是这个星球上最出色的游戏设计师之一，而威尔·莱特也将她视为值得信任的合作伙伴。对公司管理缺乏兴趣的威尔·莱特，将日常事务习惯性的托付给Lucy Bradshaw，比如《孢子》的延期，就是她亲自向EA高层汇报并进行沟通。平时绝少接受媒体采访的威尔·莱特，却会对Lucy Bradshaw引荐的媒体敞开大门。这位模拟游戏大师曾如此评价这位亲密同事：“在创新的环节中，很多设计师容易因表象而变得盲目，她却能保持理性，同时又很开放，不会丧失捕捉机会的能力。”在很大程度上，Lucy Bradshaw担任EA Maxis的主管，更像一次水到渠成的任命。著名的游戏产业记者N'Gai Croal评价说：“这是保持Maxis不断前进，激发莱特无穷创意的最佳选择。”

如今，EA Maxis迎来了公司历史上第二次黄金发展期，“《模拟人生》系列”累积销量达到了惊人的一亿套，而在Wii平台上推出的《Mysims》，销量轻松突破百万的同时，也获得了外界良好的口

碑，如果不是Take2的《嘉年华游戏》异军突起，这部游戏堪称Wii平台第三方最成功的原创新作。而《模拟人生DS》系列的优异表现也是EA近年来在日本市场取得的不多的亮点。看上去，新官上任的Lucy Bradshaw似乎可以高枕无忧，但事实却正好相反，三项亟待解决的问题，将极大考验她的耐心与智慧。由于产品线不断拉大，除了EA Maxis本身，EA红木城总部等制作组也同时肩负模拟游戏的研发，比如新近公布的NDS游戏《模拟动物》，甚至《模拟城市》系列现在也交由其他制作组完成。如何保持模拟游戏品牌的统一与延续性，在丰富产品线的同时不降低游戏的实际品质，这需要EA Maxis不断进行沟通、协调并为此付出巨大的努力。

尽管EA Maxis的模拟游戏已经在PC和掌机平台上取得了令人瞩目的成功，并在次世代舞台上小试牛刀，但却远没有PC平台来得风光，玩家关注的焦点是，它将以何种姿态登陆高清主机？抛开这两点不谈，真正困扰EA Maxis甚至会在未来影响公司自身命运的问题是：《模拟人生》始终是一款拥有庞大用户群体的单机游戏，众多用户在官方社区进行自发地互动，创造大量与游戏相关的素材，但是EA Maxis在现阶段却无法通过网络平台将之有效转换为源源不断的附加价值。《模拟人生网络版》的惨败一度让EA Maxis无所适从，不过今年推出的TheSimsCarnival.com以及官方的《模拟人生2》玩家线上交易平台，都称得上有益的尝试。对履新不久的Lucy Bradshaw来说，经营一家公司远比制作一款游戏要难得多，而且，太多的决策是无法事先模拟的。



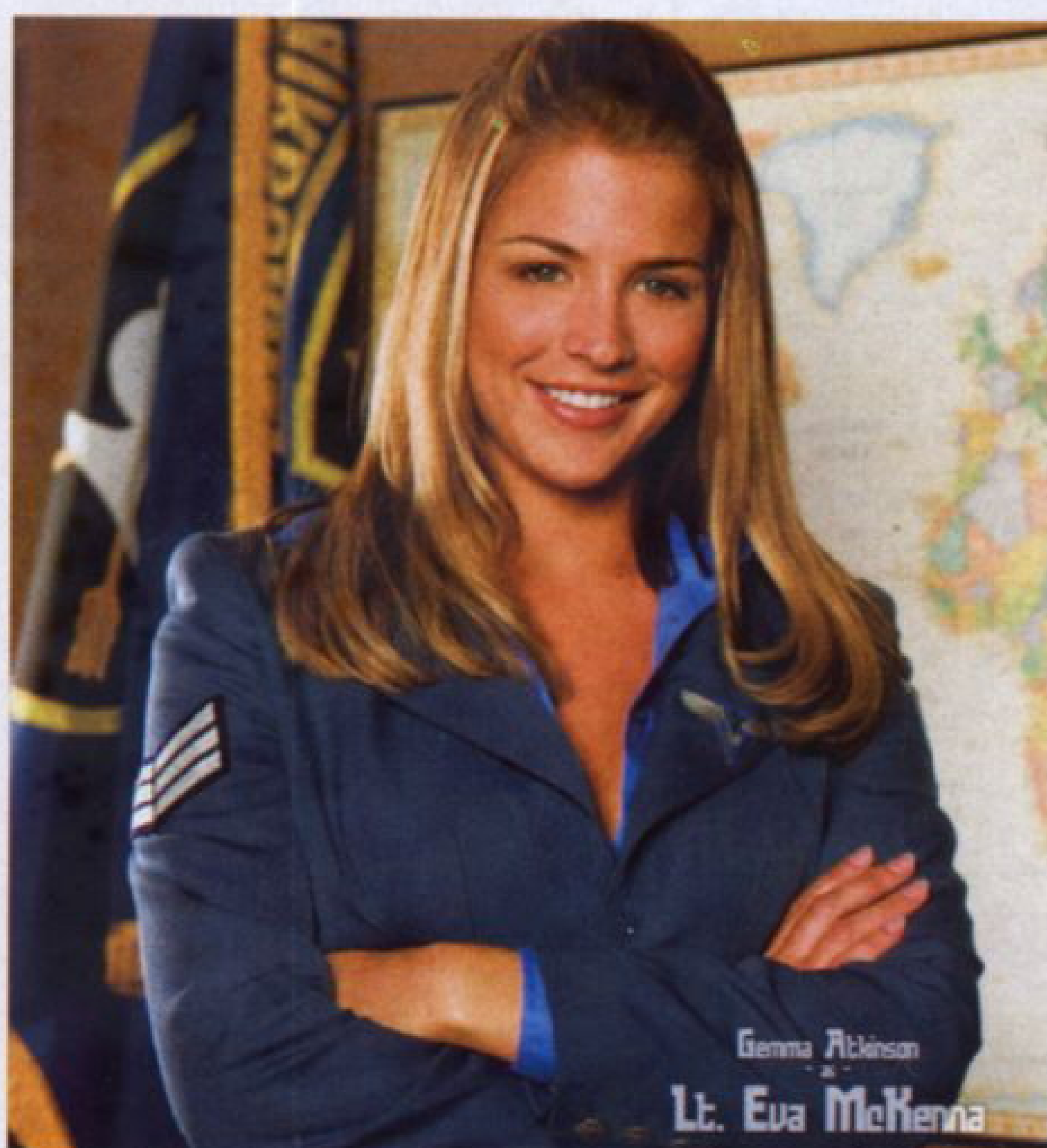
▲蜘蛛侠的老板，朱诺的父亲，JK・西蒙斯将在《RA3》中出演美国总统。

EA Los Angeles

就职业生涯来讲，EA洛杉矶的主管 Mike Verdu无疑是一个有"故事"的人。早年为美国军方开发军事软件，与荷枪实弹的士兵共同搭乘运输机往返于各个军事基地，最终他厌倦了这样的生活毅然转投游戏产业。他的第一部作品是大名鼎鼎的《虚幻2》，凭借全球销量超过2百万套的《命令与征服3》，Mike Verdu仅用两年时间就从一名高级制作人跃升为EA洛杉矶的一把手，这样的升迁速度在EA内部实属罕见。从外表上看，Mike Verdu温文尔雅，颇具知识分子气质，他说话言简意赅，习惯用实际行动来证明自己，崇尚埋头苦干的Mike Verdu，以往说过的最狷狂言论也不过是："把自己的事情做好，就没有竞争对手能赶上我们。"

Mike Verdu十分重视了解玩家需求，只要有机会，他就会不厌其烦地询问周围玩家的游戏感受，这揭示了他本人对玩家意识的深刻洞察。"除了会开发之外，设计师也要学会推销自己的产品，要有想法，也要了解用户的想法。"EA洛杉矶盛情邀请Gamespot前任主编Greg Kasavin加盟，正是看中其把握玩家心理与兴趣走向的敏锐嗅觉。在我们采访Mike Verdu的过程中，他说过的一句话给我们留下了深刻印象，"我们渴望倾听玩家的呼声，因为你们生活在我们正努力进入的世界中。"下面的事例也许可以很好的凸现他的性格特质，在我们就一项私人问题向他求解时，Mike Verdu承诺为我们寻找答案，两周时间过去了，当大家认为这件事已经被工作繁忙的Mike Verdu抛到脑后时，却收到了他发来的电子邮件。另一个有趣的细节是，他本人对中国市场保持着一种特殊的关注，两年来他曾多次造访上海和台北进行市场调研。


▲EA洛杉矶总经理Mike Verdu。



▲C罗纳尔多的前任女友Gemma Atkinson将出演《Red Alert 3》的盟军情报官。

2003年全新组建的EA洛杉矶公司，是EA在全球规模最大的制作室之一，建立之初，公司在运营和盈利方面就展现出了过硬实力。几乎每个财政季度都会有一部百万销量游戏诞生，《荣誉勋章》、《命令与征服》和《指环王 中土之战》等系列作品的全球销量也从未低于50万套。令人兴奋的是，EA洛杉矶在多个层面同好莱坞开展密切合作与交流，吸纳了大量好莱坞技术人才加盟，这种融合也慢慢催生出EA洛杉矶独有的好莱坞游戏风格。即将面世的X360即时战略游戏《Red Alert3》，邀请两位美国综合格斗技明星和众多好莱坞知名演员加盟。围绕着《Red Alert3》PS3版开发搁置引发了一些争论，事实上，EA洛杉矶已经初步完成了PS3版的操作设定，优先选择开发X360版，很大程度上是为了集中资源应对微软的《光环战争》。尽管EA洛杉矶已经占据了孕育中的次世代RTS市场的绝大部分份额，但在《光环战争》推出前，任何断言这场竞争胜利者的言论都为时尚早——考虑到"《光环》系列"庞大的玩家群体数量，这绝对是一个令人遐想的命题。

将备受期待的PS3/X360版小队战术射击游戏《泰伯利亚》推迟到下个财政年度发售，是EA洛杉矶近期的另一项重大决定，势必会对今年EA的财政表现造成冲击，此番举动是基于游戏的联机系统尚不成熟，用户体验还有大量需要改进的地方作出的。需要说明的是，用户体验不是什么革命性的创新，而是把尽量多的细节做好的关照，就是说，重点并不在于创造一些前所未有的功能，而是把一些此前未被注意的使用障碍消除。除了这些已经发布的作品，《荣誉勋章》的最新作也在秘密研发之中，游戏坚守的二战背景似乎有所松动，可能会转向描述阿富汗或伊拉克战争。而另一部作品，是国内玩家非常熟悉的，以现代反恐战争为背景的即时战略大作。

EA洛杉矶选择洛杉矶市建址，无疑会从当地娱乐产业的发展中受益，但同时也承受着巨大的成本压力。EA洛杉矶的办公楼可以容纳千人，考虑到降低经营风险，公司团队规模始终维持在四百人左右。前不久《凯恩之怒》的补丁一再延期，引发了玩家强烈不满，正是由于公司将主要资源投入新作开发，而延误了现有产品的技术支持，显然，这种做法永远无法归纳为"壮士断腕"。于是Mike Verdu亲自撰文向玩家致歉："这是公司技术支持历史上的低谷，我应该承担主要责任。"所幸，EA洛杉矶很快成立了一个独立的技术服务团队。客观地说，EA洛杉矶成立五年来，尽管市


▲Mike Verdu出席在莫斯科举办的《Red Alert3》新闻发布会。

场表现堪称卓越，但公司内部磨合尚未达到最佳状态，这是Mike Verdu亟需解决的问题。

EA洛杉矶是EA战略布局的重要一环，与好莱坞为代表的电影产业交流合作，并非仅仅在于技术层面或是邀请某些电影明星。EA的游戏产品非常善于诠释流行文化，但在人物塑造和故事情节方面表现薄弱，这也正是EA有着无数白金作品但缺乏标志性游戏角色的尴尬原因所在。另一方面，吸取好莱坞先进的产品经营理念，在游戏的基础上，大力挖掘周边和产品授权领域，也会为EA带来新的经济增长点。但，这毕竟是一个全新的领域，在游戏产业尚未摆脱对电影行业的"模仿秀"的情况下，EA洛杉矶想突破行业发展瓶颈，不仅需要强大的资源支持，在团队管理、运营模式乃至长远战略等方面，均面临挑战，EA洛杉矶能从容应对吗？也许Mike Verdu会按照自己喜欢的美国歌舞剧之王弗莱德·阿斯泰尔在表演中的台词去做——振奋精神、抖落尘埃、再次开始！



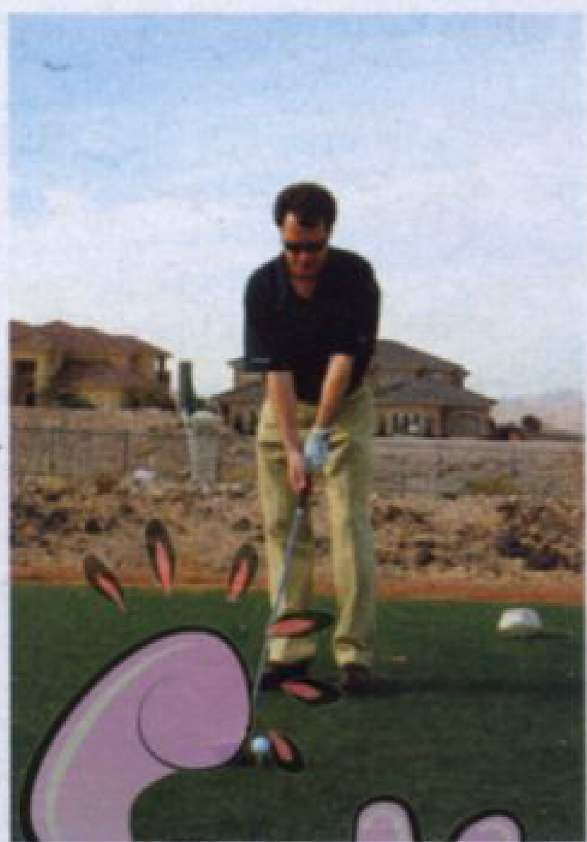
▲《泰伯利亚》的延期对EA洛杉矶影响颇大。

开发商的代理发行机制，还会具备某种孵化器功能，另一方面，EA蓝图除了推出原创作品，还将扩展EA现有的产品线，毫不掩饰打造销量百万的冠军级作品的雄心。目前EA蓝图与斯皮尔伯格共同开发的代号为"LMNO"的作品，将在PS3/X360上推出，游戏主题是展现玩家与女性AI机器人的互动，Louis Castle强调这部作品区别于以往的传统大作，不会在宣传、邀请代言人或是制作精美CG上浪费预算，而是全力聚焦游戏性本身的突破！

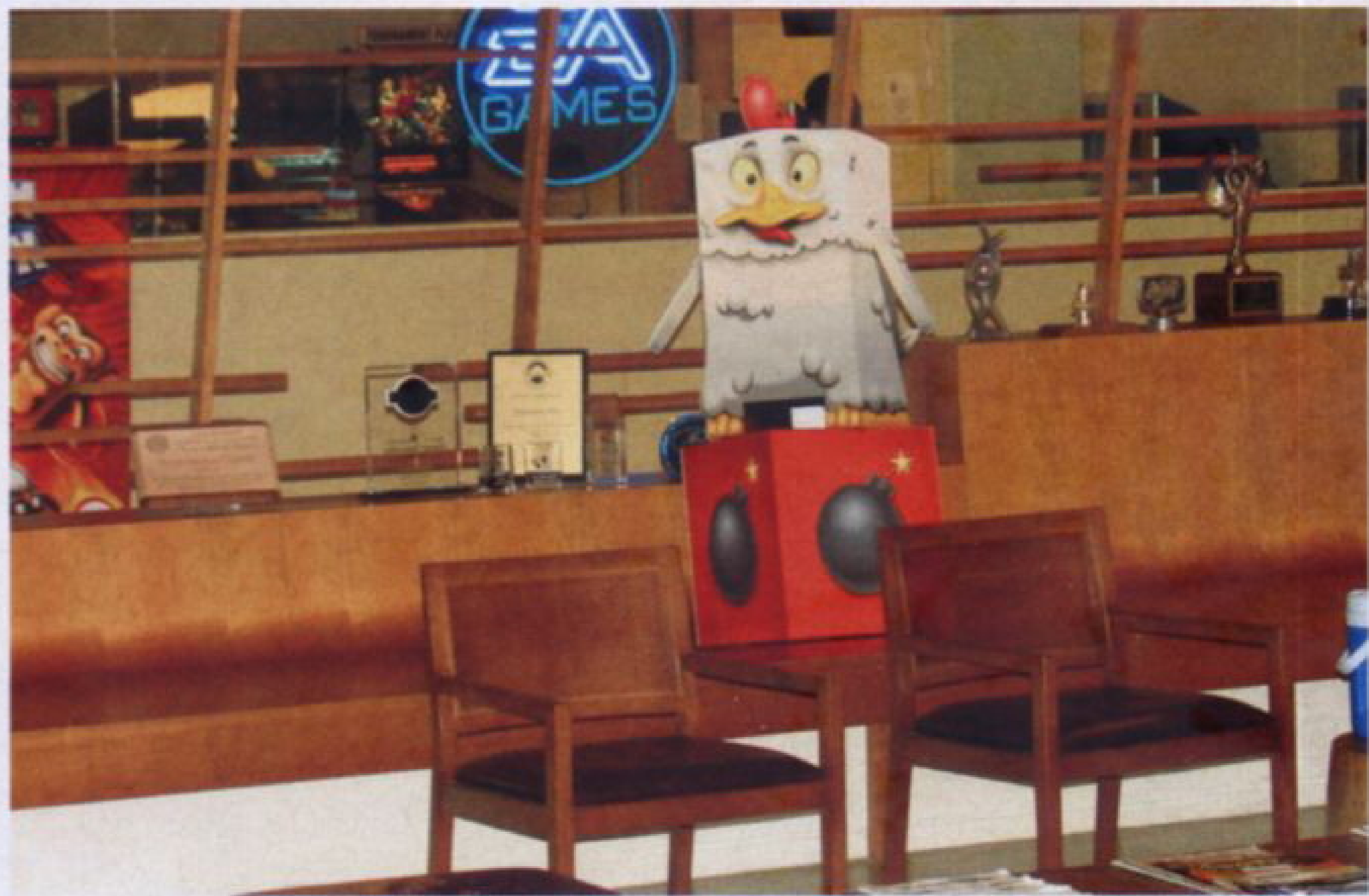
EA蓝图成立的半年间，先后推出了两部作品，第一部是为拥有6000万注册会员的当红社交网站Facebook制作的益智问答游戏《Smarty Pants》，另一部就是Louis Castle联手斯皮尔伯格打造的Wii平台动作类方块游戏《轰隆魔块》，前者的下载量已经达到了数百万人次，而后者的全球销量截至7月底突破52万套。值得一提的是，《轰隆魔块》的制作组成员只有十余人，开发周期不足半年。应该说，这部游戏并非是一部考虑周全，建立在充分调整润色基础之上的作品，对Louis Castle而言，这是其心中"蓝图"试水过程中一次"冒进"的尝试，除了游戏本身尚有若干需要雕琢的地方外，游戏取得的广泛赞誉和市场成功，为这家新成立的公司带来了实质性的好处。

对任何一家游戏公司来说，想要取得成功都不应该盲目冀望于立即拿出一款杀手级产品，Louis Castle所处的位置让他不可能体会不到来自EA高层的期望与压力，但他始终相信，如果说有什么能让EA感受到EA蓝图的不可或缺，那可能不是来自外界的赞誉，甚至不是短期的收益，而是一个有别于传统EA盈利模式，可持续性的，高效的开发机制。Louis Castle表示："我们需要的不是兴奋剂，而是维他命，我相信EA蓝图的发展将具有长线优势。"也许惟一值得担忧的问题是，Louis Castle将保持怎样的心态经营EA蓝图？对一家野心勃勃的新公司来说，锐意进取、当机立断有时远比求稳与内部和谐来得重要的多。

除了上述三家制作室，加州地区还坐落着负责电影授权游戏开发的EA红木城总部、专司手机游戏研发工作的EA Mobile以及著名的Pandemic制作组。EA的"California Dream"能否实现，将与这些制作组的表现息息相关。反观EA的主要竞争对手Activision Blizzard，眼下正享受着令人艳羡的赚钱速度，但 Vivendi糟糕的成本控制能力，以及Activision在制定长期战略和全球销售渠道层面的相对薄弱，似乎预示着这家公司有理想但缺少实践的蓝图，而现在已然拥有"蓝图"的EA，却未必拥有自己的理想。显然，夺回第三方霸主桂冠，对EA来说更像是必须完成的任务而非远大的理想。EA总裁John Riccitiello曾表示EA要做游戏产业的迪斯尼。正如时代周刊所言，沃尔特·迪士尼的动画王国"具有让一切发生"的魔力，那么EA是否具有这样的力量？也许，我们只能从EA的"California Dream"中找寻答案了！


▲繁忙的工作，几乎让Louis Castle告别了自己喜爱的高尔夫运动。

EA Blueprint



▲EA蓝图的招牌，并非《轰隆魔块》的卡通纸模，而是他们的创新精神。

即使已经成立六个月有余，EA蓝图（EA Blueprint）在全球玩家眼中依然是一间即神秘又陌生的公司。对它最贴切的描绘是：在经营理念和产品线上与EA其他制作室截然不同。事实上，他的领导人Louis Castle的经历就很与众不同。1998年，Louis Castle将自己亲手创建的westwood制作室卖给EA，净赚数千万美元，五年后EA对westwood进行重组，他又跃升为EA洛杉矶副总裁，无论公司发生怎样的人事变动，Louis Castle总能安然无恙，平步青云，直到今年担任了 EA蓝图的主管。一方面，他频繁代表EA出席游戏开发者大会等产业活动，高调发表各种演讲或参与颁奖，另一方面，他手握公司实权，主导了与斯皮尔伯格的合作项目。可以说，Louis Castle是一个在EA高层、商业伙伴、普通员工乃至玩家群体眼中广为接受的人物。显然，这并不能简单的用好运气或善交际来解释。

Louis Castle在去年游戏开发者大会上的演讲，其中一句发言很好地揭示了他的心理特征，"我们(指开发团队的成员)间的不同并不像想像的那么显著，事实上，只要我们多想想共同点，就会发现更多的共同点。"可见，他本人非常强调合作与利益平衡，在日常公司管理中，他很少坐在自己的办公室发号施令，更愿意利用工作间隙与员工交流，了解并影响对方。另一个有代表性的例子是，当一队来自社区的玩家访问工作室时，Louis Castle对其中一位游戏MOD作者说，经常和自己孩子一起玩她的作品。不要以为这只是一句公关式的客套，因为随后Louis Castle认真的指出了MOD存在的缺陷，那位女玩家幸福的几乎当场晕倒。一位前同事曾这样评价Louis Castle，"他极少对现状抱怨，不管手头有什么样的资源，他都会努力做得更好。"显然，具备这样的素质很难不得到EA公司高层的青睐。

除了沉稳老练的一面，Louis Castle在关键时刻也敢于冒险。2005年他主导了即时战略游戏登陆次世代舞台的计划，设计了基于X360平台的操作解决方案，为EA拓展了一片新兴市场。在EA宣布同斯皮尔伯格联手开发三部游戏后，舆论认为这将是三部"印第安纳琼斯式"的作品，但Louis Castle则建议不要走传统大作的模式，因为"就像ET和大白鲨，斯皮尔伯格电影最大的魅力在于毫无拘束的想象力空间。"那时，EA也在谋划自己的未来战略，意图通过打破常规，来探寻新的方向……一家有着全球影响力的游戏公司，决定另辟蹊径，独树一帜时，这样的机会可不多，而Louis Castle恰恰抓住了这个机会。此次履新，他老到的眼光将给EA在休闲、创意游戏市场带来一些新的选择。

外界一度预期EA蓝图的战略目标在于，透过更小规模的开发团队、更低的预算，制作休闲或创意类的小品游戏，并代理发行中小型独立游戏开发商的优秀作品，但是这样的认知存在明显的误解，事实上也低估了EA蓝图的胃口。按照EA的规划，EA蓝图不仅要建立一种适合中小独立游戏

次世代的隐形冠军

文 Delphi

以憨厚笑容著称的Mark Rein并不讳言自己酷爱阅读《奥古斯都传》，作为在游戏引擎领域呼风唤雨的Epic Games公司的副总裁，他一脸严肃的评论："他很伟大，人生很传奇，改变了整个罗马。"善于联想者不难领悟这段话中的微妙之处：奥古斯都(即屋大维)是罗马帝国创建者凯撒的养子与继承人，他重塑了罗马的统治秩序和制度，开启了长期的"罗马和平"，他聪明、机警，并不像凯撒那样光芒四射，但留给后人的遗产却更深远。当索尼、微软和任天堂还在为次世代胜利者的头衔打得不可开交时，Epic Games这样的公司却躲在一旁偷笑，不管这三家谁能脱颖而出，虚幻引擎都将成为赢家。在风云变幻的次世代游戏舞台上，有这样一群被称为"隐形冠军"的公司，他们身材并不高大出众，但脚步却坚实有力，在被多数人忽视的领域取得了无法比拟的优势。他们通过占领市场的某个小领域，免遭惨烈的竞争与挑战，在大公司的盲点发挥自己的特长，争取在某些创新产品和技术上成为佼佼者。

野心膨胀的大公司总是摆出一幅无所不能的架势，他们左右市场、制定规则、打压对手，妄图在进入的每个领域都纵横捭阖、囊括一切。在占领某个产品领域后，又会急于进入新的市场，从而分散自己的注意力与优势。飞利浦曾拥有自己的唱片公司宝丽金，但由于产品线过长，公司一度濒临破产，不得不在1996年将其出售。松下以61亿美元的天价买下环球电影公司，5年后又贱卖给他人。微软的"Live Anywhere"以及索尼的数字媒体帝国梦想，无一不因为过于宏大而成为空中楼阁。与此相反，"隐形冠军"们更专注于自己擅长的领域，竭尽全力巩固领先地位，稳扎稳打地谋划全球市场。Epic的虚幻引擎、杜比的数字音效编码技术、川岛隆太教授开启的"脑白金时代"、百思买的物流销售平台，正是次世代舞台"隐形冠军"的杰出代表。他们深知多样化并非捷径，专注才是成功之道！

让虚幻成真

隐形冠军的发展足迹难以用一种理论教条概括，也许是聚沙成塔的方式，也许是跨越式的发展，但在他们身上都可以找到一种可贵的品质：专注。专注意味着什么？Epic Games（以下简称Epic）的回答是："集中火力，开炮"！凭借1998年推出的3D射击游戏《虚幻》取得的巨大成功，Epic的声望与技术几乎达到了与当时FPS游戏霸主id公司比肩的地步，但Mark Rein不愿公司仅仅充当一名光荣的挑战者。"Epic对成为什么传奇没有兴趣，我要做的，就是帮助公司成为行业第一。"而实现它的最好办法就是与对手进行差异化竞争，在新的道路上另辟蹊径。那个时候，只有《毁灭法师》等零星几部射击游戏登陆PS、SS或N64主机，外界普遍认为FPS这一游戏类型在家用平台水土不服，更不要提会有公司专门为家用主机研发引擎，这是一



▲ Epic Games的主办公楼

个被多数人忽略的市场，Epic 却在其中看到了曙光。在接下来的岁月里，Epic 始终在重复做的一件事是：让虚幻引擎成为家用平台最强大易用的游戏引擎。

Epic 并没有将全部注意力寄托在单一产品的创新上，而是努力建成规范化的研发流程，真正实现“积累”创新，持续创新。他们专门为 Xbox 打造了虚幻 2.X 引擎，又在虚幻引擎 2 维持旺盛生命力的阶段，公布了划时代的“虚幻引擎 3”。当人们惊叹于它所支持的 64 位色高精度动态渲染以及最先进的动态光影效果时，Epic 已经马不停蹄的展开了虚幻引擎 4 的研发工作。推动产业发展，保持技术领先的魄力为他们带来了丰厚的回报：全球最大的 19 家游戏公司都是 Epic 的忠实用户，在过去的 10 年间，50 多家游戏公司超过百款游戏运用了虚幻引擎技术，累计销量突破 1600 万套。Epic 成了索尼与微软阵营争相拉拢的对象，向来自视甚高的 EA、SE 和 Capcom 也转而热情拥抱“虚幻引擎 3”，更不要说其成就的那些振聋发聩的次世代大作：《战争机器》、《生化奇兵》、《质量效应》、《荣誉勋章》、《战火兄弟连》、《彩虹六号》……毫无疑问，Epic 是这场纷繁复杂的次世代战争的直接受益者。



▲ Epic Games 副总裁 Mark Rein。

在业内传出微软要以 10 亿美元收购 Epic 的风闻时，Mark Rein 淡定地回答：“我们至少值 20 亿美元。”，当众多电脑厂商因虚幻引擎 4 抛弃 PC 平台的传闻而惊恐万分时，Mark Rein 轻描淡写地表示：“只是先开发次世代的版本罢了。”看上去，在游戏产业中如日中天的 Epic 极佳的演绎了“长袖善舞”的含义，但他们并没有头脑发热到忘乎所以的地步。先是通过收购 People Can Fly、Chair Entertainment 两家游戏制作组，弥补了自身引擎技术的某些短板，随后宣布进军中国市场，为公司拓展了新的利润源。当年，Mark Rein 曾被 id 公司总裁约翰·卡马克扫地出门，但他率领的 Epic 凭借“虚幻引擎 3”的出色表现，让 id 输掉了一个世代。现在 id 公司携杀手锏“Tech 5”引擎卷土重来，两家公司的正面相搏变得不可避免。长久以来被“虚幻引擎 3”“娇生惯养”的玩家，依然会对《战争机器 2》的画面进化感到惊喜，况且在引擎授权领域，Epic 继续着日进斗金的状态，这家公司似乎可以找到很多高枕无忧的理由，但 Mark Rein 还是唱出了反调：“永远不要忘记，技术是可以颠覆排名的”。



▲ Mark Rein 在游戏开发者大会上分享 Epic 公司的成功经验。

把握你所爱

在黄仁勋 17 岁那年，一位漂亮的女同学被指定为他的实验室搭档，她爱上了这个女孩子，尽管时机有些不太成熟，他还是决定抓住这个机会，用心打动她。他向她承诺自己会在 30 岁的时候成为一家公司的 CEO，“我那个时候并不知道 CEO 具体做什么，但这么说，确实让人印象深刻。”五年后两人终于结婚，就在黄仁勋 30 岁生日那天，他成为了美国硅谷最年轻的半导体公司 Nvidia 的创始人与 CEO。在随后的 15 年间，Nvidia 与赫赫有名的 ATI、IBM、S3、3dfx、松下、富士通等公司同台竞技，传奇般地成长为图形处理器市场当之无愧的翘楚。就像当年追求自己所爱时那样，在决意进入游戏机芯片市场后，黄仁勋抓住了 Xbox 诞生的天赐良机，表现得既果敢又迅速。面对公司内部的种种保守意见，他力排众议：“看什么赚钱就去做什么，是不可能有长久的事业的，那些明星企业昨天还很风光，今天也许就成了烈士。”

如果说 ATI 收购 ArtX，本意是加强自身整合型芯片组的设计能力，却意外收获了来自任天堂 GameCube 的芯片订单，那么 Nvidia 进入这个市场则是一次精心谋划的主动出击。在与微软接洽 Xbox 显示芯片合作事宜时，黄仁勋拒绝了微软提出的分享相关专利权的要求，事后被证明是一次明智之举。Xbox 芯片供货一度占据了 Nvidia15% 左右的业务量，俨然成为公司新的利润点。但随着 Xbox 在与 PS2 的竞争中渐露败相，微软不得不通过降低主机售价来应对竞争。资金压力迫使微软数次延误甚至减少支付 Nvidia 货款，两家公司因此交恶并最终对薄公堂。有趣的是，在微软决定其次世代主机 X360 改为使用 ATI 显卡后，依然要向 Nvidia 支付相关费用。因为 X360 要向下兼容 Xbox 游戏，根据微软与 Nvidia 先前达成的协议，必须获得 Nvidia 的官方授权。如果微软打算在今年秋季升级时再提供几款 Xbox 游戏下载的话，黄仁勋的 Nvidia 又可以坐地收钱了。



▲ PS3 安装的 RSX 芯片。



■黄仁勋

Nvidia 急欲在次世代游戏舞台找到新的合作伙伴，而那时索尼也在为自行研发的“图形合成器 2”低劣的性能表现焦头烂额，久多良木健主动邀请黄仁勋会面，两家公司一拍即合。Nvidia 为索尼 PS3 量身打造 RSX 图形处理器，吸取先前与微软的合作教训，Nvidia 积极寻求技术进步，将 RSX 升级到 65nm 制作工艺，协助索尼降低了 PS3 的制作成本。在公司的一次财务会议上，黄仁勋表示将为索尼的另一款游戏设备开发专用 GPU。这些合作本身有助于树立 Nvidia 的高端形象，但主要竞争对手 ATI 表现的更加活跃，不仅保持了与任天堂的亲密合作关系，还将 R500 搬上 X360 平台。事实上，黄仁勋有着自己的如意算盘，相比利润有限的游戏机芯片市场，通过与索尼 PS3 的合作，Nvidia 获得了来自索尼集团笔记本、手机和其他掌上设备显示芯片的巨额订单……谈到公司文化，黄仁勋并不认为只是开发世界上最快的 GPU 那么简单，“我们的目标就是发现最难的、最具挑战性的问题，然后解决它。这个目标，让我们自然而然的避免了 IBM、惠普这些大公司设下的陷阱。因为世界上最难的运算问题，往往是很微小的。”

润物细无声



▲杜比实验室的总部大楼。

欧洲著名管理学者赫尔曼·西蒙曾表示，在那些隐形冠军的总裁办公室，通常都会悬挂着一幅世界地图，因为这些企业的优势业务几乎遍及全球。如果我们尝试在地图上标注杜比实验室(Dolby laboratories)产品风靡的地区，最终你会惊讶的发现，除了南北极，整张地图都会变成黑压压的一片。作为全球顶尖的数字音频技术领导者，这家与声音打了数十年交道的公司，对逼真、动听音效始终保持着近乎偏执的追求。毫无疑问，无论是三大游戏主机，还是液晶电视或7.1声道音响，甚至是游戏光盘和蓝光DVD，杜比已经成为次世代游戏舞台上图腾般的符号。对游戏玩家而言，它让我们的游戏时光充满着丰富多彩的审美体验。1965年，物理学博士瑞·米尔顿·杜比在伦敦成立了杜比实验室，利用独立研发的降噪技术，制作了杜比A型降噪器，他并不打算将这项技术局限在专业领域，因为科学与商业，在杜比的头脑中，一直保持着共生并适时切换的关系。

依据传统智慧，将专利技术与硬件产品相结合是一种行之有效的排他性商业模式，但杜比本人深知自己没有能力，也没有条件去制造足够多的播放设备占领全球市场，于是他决定将降噪技术授权出去，与全球录音设备厂商建立合作而非竞争的关系，这项大胆又颇具前瞻性的决策不仅让杜比音频编码技术迅速推广，在降低风险的同时公司利润也实现了最大化。1992年划时代的5.1分离式声道杜比数字音频编码技术(AC-3)横空出世，随后杜比多声道技术又统一了DVD碟片的音频标准。这揭示了隐形冠军们所遵循的发展足迹，并不冀望在短时间内称霸市场，避免因为胃口过大而消化不良，通过授权、技术分享或多方合作的形式培育、拓展市场，在这个过程中持续创新，最终成为商业马拉松的冠军。对此《新闻周刊》一针见血地评论道："与声音打交道的杜比，却用一种'润物细无声'的方式成长为整个行业的领袖。"

尽管在数字音频领域还有DTS系统、卢卡斯公司的THX认证、索尼自主研发的SDDS等优秀的音频技术标准，但在次世代游戏舞台上，杜比实验室是毫无争议的胜利者。杜比音频编码不仅是蓝光光盘协会的强制技术标准，而且三大次世代主机也成为新一轮技术创新风暴的直接受益者：Wii支持杜比定向逻辑2环绕声系统，X360则支持互动式杜比数字5.1声道环绕音效，而PS3借助杜比数字实时编码和杜比TrueHD技术，将电影与游戏体验提升到了更为逼真的境界。2005年，杜比实验室对外宣布，公司在技术授权领域已经获利4.95亿美元，这家昔日的小公司已经成长为价值十多亿美元的美国标志性企业，期间，杜比不断锤炼着执掌一家技术型创新公司的技艺，终其一生，他都致力于把这种对未知事物和创造过程本身的痴迷，运用到杜比实验室的商业运作之中。


▲杜比公司主要的几款音频编码设备。

伟大的门外汉

"如果我的奶奶和上帝呆在同一间屋里，得到一次提问的机会，她不会去问生命的意义是什么，而是这样问上帝：'你玩过《锻炼大脑的成人DS训练》吗？'"21岁的东京大学二年级生藤原在自己的博客上开玩笑说。如果答案是不，那很可能是因为：上帝落伍了，他错过了近年来在日本乃至全球游戏市场异常火爆的一款游戏：自2005年5月19日发售起，《锻炼大脑的成人DS训练》及后续作品的累积销量超过了2500万套，不仅将任天堂的NDS推上了掌机市场的王座，而且引发了社会各阶层争先恐后的益智健脑风潮。监督制作这部游戏的日本北海道东北大学神经学教授川岛隆太，与威尔·莱特、小岛秀夫、水口哲也一起，共同荣获美国第一届新媒体制作人及革新者大奖的殊荣。有趣的是，川岛教授不仅是游戏门外汉，还是一名不折不扣的暴力游戏反对者。那么，席卷全球的脑白金旋风，究竟是无心插柳还是一场精心策划的成功？



▲川岛隆太教授和他的"脑白金"。

川岛隆太教授对高中时一位老师说过的话记忆犹新："当你的思维已经不再变化，就知道自己老了。"他在日后选择人类大脑与神经学领域从事科学研究，或多或少受到了这位老师的影响。人类大脑机理研究耗资巨大，在专业领域有着丰富的应用价值，但公众对研究成果则缺乏认识。川岛隆太教授曾著书立说并参加科普电视节目，希望借此回报社会但实际效果并不理想。2003年，他与世嘉旗下的分公司SEGATOYS合作，推出名为"脑力训练师"的益智玩具，取得了20余万套的销售佳绩。这个时候任天堂登门拜访，希望川岛教授出山协助制作益智类游戏。对电子游戏印象不佳的川岛隆太被任天堂的诚意与NDS的新奇玩法所打动，在得到"可以按照自己的意志全权制作游戏"的保证后，他终于决定参与游戏的开发。随着《锻炼大脑的成人DS训练》取得巨大成功，川岛教授也成为日本社会人尽皆知的"明星"。对此他半开玩笑的表示："这样的感觉并不好，想到人们经常在游戏中看到我那张多边形的脸，现实中一定会被很多人认出来。"

《锻炼大脑的成人DS训练》的热销，带来了超过2000万美元的巨额版税，其中一半都划归在川岛教授名下，他用版税建立了两间现代化的科学实验室，用于研究老年化和癌症问题。在接受《每日新闻》采访时，他强调没有一分钱进入自己的腰包。不过，由于任天堂对《锻炼大脑的成人DS训练》锻炼头脑效果的盲目宣传，还是引发了学术界和社会舆论的非议，甚至包括川岛教授的恩师和学生。为此川岛隆太召开了新闻发布会，公开表示脑白金类游戏对普通人头脑的改善效果并没有足够的科学证明，这款游戏的真正价值在于："关注身边的事情，树立自信心和与人交流的能力。"川岛教授欣慰的看到，随着脑白金的风靡，促进了家庭成员间的交流，日本政府和企业也愈发重视人类大脑机理的研究，因此投入更多的经费和支持力度。谈及未来打算，他希望能在自己的学术领域取得更多的成绩。无论如何，川岛隆太成就了一间游戏公司，引发了一股社会风潮，在名利的诱惑下不为所动，更重要的是，他开创了一个新领域，又在一定程度上"终结"了它，难道还有比这更伟大的事情吗？

评级者？更是推动者


▲ESRB 的女主席 Patricia Vance。

“议员们几乎要吃掉我”，回忆起在美国众议院接受质询时的经历，以强硬著称的娱乐软件评级委员会（ESRB）女主席 Patricia Vance 也感觉到了巨大的压力。事实上，责难不仅来自于政客和某些社会团体，很多玩家相信，ESRB 只会对开发商们指手画脚，在应付外界对游戏的非议时却表现软弱。Patricia Vance 和她的 ESRB 从未试图对自己的真实形象做出解释，在很多人眼中，他们站在了游戏产业的对立面，但事实真相是：自 1994 年建立以来，在 ESRB 进行评级的 8000 多部游戏中，“仅适合成人玩家”的游戏有 23 部，其中只有极度血腥的《恐怖杀手》（Thrill Kill）和“热咖啡”事件后的《GTA：圣安地列斯》两部电视游戏。主张严格限制或惩罚游戏业的诸多法律提案无一得到通过，由于 ESRB 积极完善游戏评级制度，宣传产业发展的真实面貌，来自各种社会团体的批评之声明显减少。相比其他隐形冠军，ESRB 既不直接创造财富，也并未拥有显赫的声名，他们默默无闻地扮演着游戏产业不可替代的吃重角色。

作为一家独立的游戏评级机构，ESRB 不仅要规范和推动游戏制品的健康发展，也要防止来自社会的非理性诉求对游戏产业的伤害，很多时候 ESRB 需要在低调中行事，但这并不意味着它总是默不作声，Patricia Vance 曾公开表示：“我们的评级制度既不苛刻也不宽松，而是一个公正的尺度，如果有些事情不是游戏产业需要的或者是不正确的，我们会毫不犹豫地说不。”比如在《Manhunt2》事件中，面对舆论的大肆责难，欧洲各国游戏组织 BBFC、ELSPA、ISFE 等纷纷采取禁止发售或评为“仅适合成人玩家”的举动，但 ESRB 却顶住压力，坚持按照原有评判标准将《Manhunt2》定为“适合 17 岁以上玩家”。美国前第一夫人希拉里对游戏业一贯持消极态度，并主张美国联邦贸易委员会彻查 ESRB 的评级制度。ESRB 迅速做出反应，在第一时间同希拉里办公室进行了联络沟通，并宣布与美国家庭教师协会合作共同推出游戏宣传手册，引导父母选购适合子女年龄的作品，熟练掌握游戏主机的家长管理功能。值得一提的是，ESRB 还在“不经意间”向美国选民透露希拉里在其中发挥的关键作用，于是一场原定上演的批斗会并未发生，面带微笑的希拉里女士赞扬说：“我很高兴 ESRB 采取正确行动，肩负起我们共同的责任。”

次世代零售双雄

收银员还是被访问对象？比尔·盖茨的答案或许会是前者。这位微软灵魂人物在过去几年间，出现在百思买（Bestbuy）店面的频率要多过接受《商业周刊》访问的次数。这并非笑谈，事实上，每当微软的核心产品首卖时，比尔·盖茨总会站在百思买的柜台前，笑容可掬地将 X360、Windows Vista 或《光环 3》递给幸运的买家。当然，这家北美最大的家电零售巨头，不仅拥有与微软的战略合作关系，作为过去十年成长最快的零售企业，百思买连续实现两位数的惊人增长，从 1995 年收入 132 亿美元攀升到 2008 财年的 400 亿美元。其中次世代游戏软硬件销售占公司收入份额的 19%，预计新一财年将贡献 3% 的业务增长率。这是一家极具进攻性和冒险精神的公司。在百思买总部 CEO 的办公室附近有 5 张模拟病床，上面标着“Kmart”等连锁店的标志，这些都是零售业的病人，时刻提醒公司决策者，在这个竞争激烈的行业，任何一点错误都可能导致大灾难。


▲比尔盖茨参观百思买。

传统的连锁卖场模式是让制造商租下店面，带来有影响力或没有影响力的品牌，再强迫他们用尽可能低的价格销售。百思买的方式则是为厂商负责配送、销售、服务等一揽子的工作，有效降低厂商的成本，更重要的是管理，比如对消费者信息的掌握整理、定向营销、导购体系的管理等，而其他零售商往往把主要精力放在店铺的盲目扩张或降价促销上面。在百思买，小到每层楼的统一装修布置，大到商品陈列方式采用超市的开放式，都极其注重细节。另一个有代表性的例子是，百思买将消费人群进行划分，包括专业人士、居家男性、家庭主妇、时尚发烧友等，商场转变成以顾客为中心，提供相应的导购服务，因此百思买的销售人员更像是消费者的购物顾问，而不像我们熟悉的那些一心想把产品卖出去，赚上更多提成的促销员。甚至他们会善意地提醒顾客，如果第二天再来买某款产品，会赶上卖场的折扣优惠。



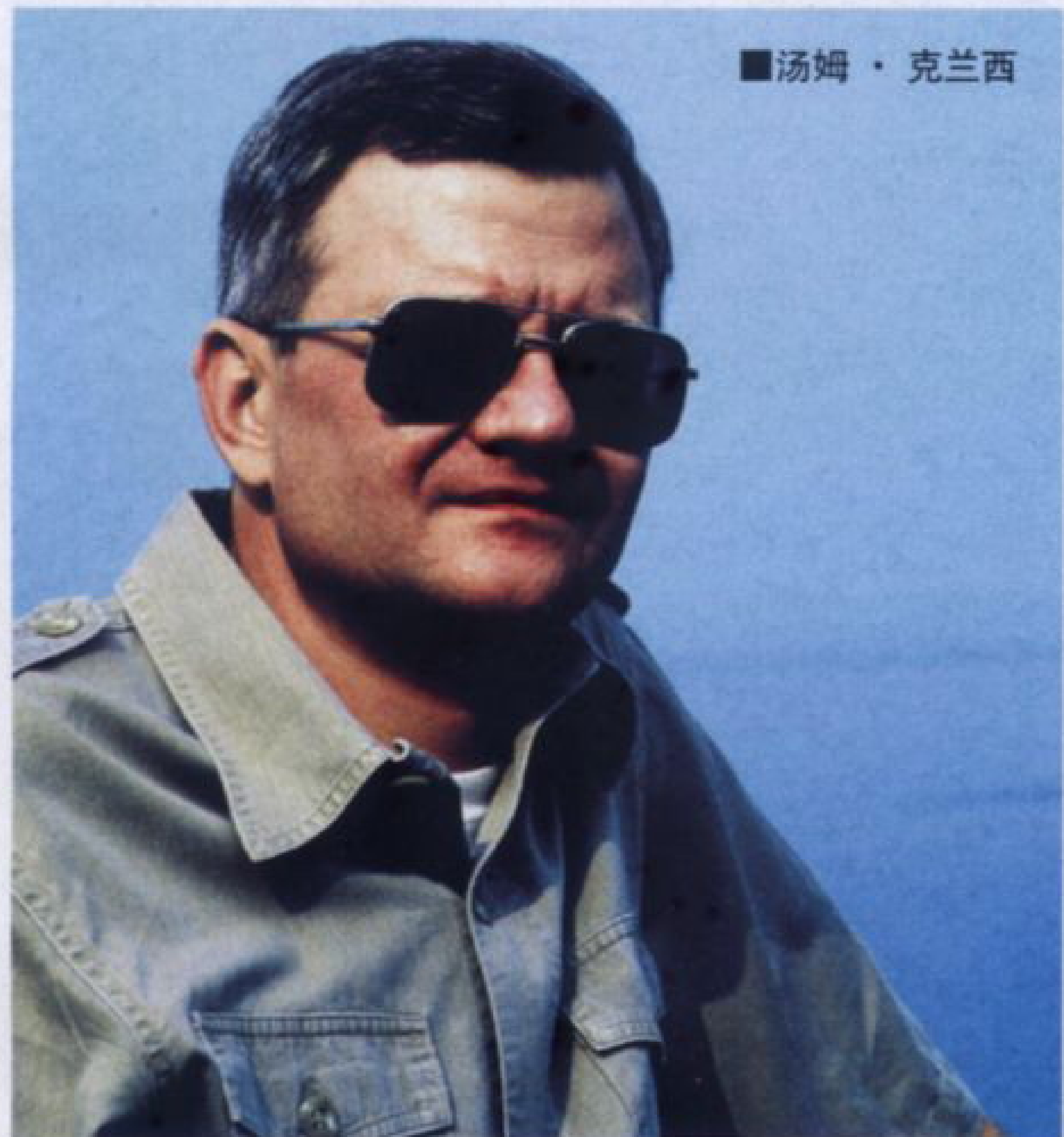
▲百思买的商品货柜。

强大的销售渠道，提供给百思买巨大的产业链话语权，甚至可以对工程师、设计师和工厂直接发号施令，要求他们改进某款产品或是额外生产一些特殊商品，并且可以先于其他同行数个月销售热门商品，即使同时发售，百思买往往可以拿到最优惠的进货价。X360、PS3 和 Wii 在北美地区发售时，百思买不仅作为首买会的主场，游戏公司高层悉数到场，而且在货源紧张的情况下，百思买获得了相对其它零售商最充足的供货，甚至在次世代舞台上呼风唤雨的游戏霸主们，会单独邀请百思买召开发行商会议，对旗下热门产品的售价、发售日期、首批出货量等征询它的意见。由于百思买习惯将同类型商品陈列在一起对比销售，像货架摆放、店内广告以及各种促销活动，都会对消费者的购物行为产生影响，因此微软、索尼等公司竞相和百思买达成各种合作协议，避免自己的产品“输在起跑线上”，比如微软曾向百思买提供广告基金和开支补贴，并以成本价向百思买供应某些产品。

在次世代游戏领域，充沛的也许并非游戏资源，而是无尽的传言，在新机型和神秘大作消息铺天盖地的今天，玩家们早已习惯从 Gamstop 的仓管软件或电子销售软件中寻找答案。即便是《新闻周刊》的游戏专栏记者 N'Gai Croal，也不讳言自己在 Gamestop 拥有“线人”。2007 年 10 月 24 日，全球最大的游戏及娱乐软件零售商 Gamestop 的第 5000 家分店在美国加州建成，对于一家以销售游戏软件为主的零售商，做到这样的规模着实令人惊讶。Gamestop 在 2005 年并购了自己的主要竞争对手 EB Games，从而彻底占领了北美游戏零售市场。目前该公司在全球 16 个国家拥有 4.4 万名员工，2008 财年的收入达到了 70 亿美元，纯利润为 2.88 亿美元。值得一提的是，今年《GTA4》的发售让 Gamestop 在一周内席卷了近 1 亿美元的巨额收入。当然，在我们赞叹百思买和 Gamestop 快而灿烂的成功之余，也要承认这或许是游戏产业近年来所能听到的最好消息之一。

6000 万美元风暴

“互联网的一头通向用户，另一头则连接着电影、电视、书籍与互动游戏，还有比这更神奇的事物吗？”这是硅谷大佬们经常挂在嘴边的一句话。事实上，在网络流行之前，已经有一个人成功地做到了这一点：汤姆 · 克兰西。作为美国首屈一指的军事和间谍小说大师，由他创作的《猎杀红色十月》、《爱国者游戏》、《燃眉追击》等十余部经典小说，以逼真翔实的文字和气势磅礴的情节风靡全球，在小说基础上改编的电影，以及《彩虹六号》、《幽灵行动》、《分裂细胞》等知名游戏系列同样获得了巨大成功。当年，这个棱角鲜明、精力充沛、想象力丰富的年轻人，由于视力问题遗憾的与美国后备军官训练学院失之交臂，但凭借笔下脍炙人口的军官和谍报员形象，汤姆 · 克兰西以自己的方式实现了完美回归，他不仅成为全球军事小说爱好者们眼中的英雄，甚至改变了电子娱乐产业的游戏规则。2008 年，法国游戏巨头育碧宣布永久性购得汤姆克兰西名下的全部知识产权，产业分析家 Michael Pachter 透露合同涉及金额达到了惊人的 6000 万美元。


■汤姆 · 克兰西

与很多慕名而来的淘金者不同，汤姆 · 克兰西涉足游戏产业，经过了一番深思熟虑，借助全新的互动媒介延续自己小说生命力与影响力的前景令他着迷。1996 年，他和英国皇家海军军官 Doug Littlejohns 共同创建了红色风暴娱乐公司 (Red Storm Entertainment)，尽管汤姆 · 克兰西对游戏开发一窍不通，但他本人在军事细节和营造氛围上的深厚造诣，提供给制作组不少灵感。有时设计师会抱怨：“这么做行不通”，但在汤姆 · 克兰西的坚持下，事后的成品效果总能让人感到惊喜。“《彩虹六号》系列”取得了辉煌的销售业绩，这得益于汤姆 · 克兰西在游戏中强调的勇气、爱国主义精神以及对各种军事装备近乎宗教式的崇拜。每当红色风暴娱乐公司的一款产品热卖时，他也会一反平时的稳健形象，和公司的员工们一起振臂高呼。

2000 年，育碧宣布整体收购红色风暴娱乐公司，汤姆 · 克兰西为此进帐数千万美元。随后，他并没有像外界预期的那样离开游戏业，而是选择了一条颇具开创性的商业模式。那时，一些作家开始有意模仿汤姆 · 克兰西的写作风格或借用小说的经典故事背景，创作同类型的军事小说。好莱坞制片商们同样热切盼望着将他的作品搬上大屏幕，育碧公司也在尝试打造新的汤姆 · 克兰西游戏品牌，即将发售的即时战略游戏《终结之战》，由育碧内部笔名为“David Michaels”的创作组撰写了同名小说。这些俗称“幽灵写手”的创作者，虽然整体水平不及汤姆 · 克兰西，却很好地拓展了它笔下的世界。现在，汤姆 · 克兰西一边继续着自己钟爱的小说创作，一边用授权、合作的方式经营着围绕在身边的商业生态圈，当然，他也不忘告诫那些有梦想的年轻人：“人既有创意，也墨守成规，究竟会被哪种力量左右，这要看能否有勇气战胜自己。”

隐形冠军的种子

纵观隐形冠军施展拳脚的领域，无一不是在某种程度上开创了核心技术或商业行为的先河，在他们到来前，有些市场根本不存在，有些市场则被多数人所忽视。如果说专注和创新是他们通往成功彼岸的一支船桨，那么另一支，一定是提前做足准备。2008 年初，为微软 X360 提供代工的厂商 Wistron 宣布停止生产，主要原因是代工利润过低，而华硕（分公司合硕联合、永硕联合）也因为 PS3 初期售价过高，并未从代工中实际获利。他们只能在国际产业分工的总体格局中充当打工者的角色，但一家默默无闻的日本代工企业却在次世代浪潮中尝到了甜头，这也证明在电子消费品制造流程的利基市场同样可以产生隐形冠军：总部位于日本东京的三美电子公司，负责生产 Wii 的动作感应手柄。以美国市场为例，拥有 Wii 的玩家平均会购入 2.3 个手柄，如此热销局面，三美电子公司的财政表现自然高歌猛进，2007 财年的净利润接近 102 亿日元，同比增长了 59%。有日本媒体评论：“天上掉馅饼让他们赚了一笔。”但其实只有三美电子的管理层知道钱是如何赚来的——他们是整个亚洲市场中唯一一家在前一年就做好充分准备工作的企业。



▲ Origin 制作组设计的 Xbox Live Arcade 的 LOGO。



▲ Hori 的各种周边产品享有卓越声誉。

通过 20 余年对本地市场的深耕细作，Hori 公司成长为日本规模最大的游戏主机外围设备和配件生产商。2004 年，在它决定进军美国市场时，却遭遇了尴尬的闭门羹，北美当地的零售商并不愿意大规模销售 Hori 的产品——尽管它的产品质量超过北美大多数同类品牌。这个时候 Hori 的领导者意识到，对方看的不是一个人，而是身后的企业品牌，光有真诚和水平是不够的，真正的隐形冠军还必须具备强势的国际化品牌。因为产品是很容易被模仿的，但是品牌很难被模仿，品牌不止代表质量，还意味着了解自己的消费者，品牌的建立意味着企业和消费者之间建立了忠诚度，这种忠诚度只会给品牌，而不会给单一产品。

当然，在某些领域有一些成长中的企业，他们的品牌名气还不大，但却具有成为隐形冠军的潜质。比如伟创力 (Flextronics)，这是一家在世界范围内运营的，为顶级电子产品公司提供整套生产服务的企业。它曾协助微软创造 Xbox，涉及产品设计、测试、零部件研发等流程。另一个例子是 Origin 制作室（与 EA 旗下的 Origin 无关），这是一家能够以专业广告和游戏开发双重视角进行产品设计的新兴公司，它拥有广告公司不具备的对游戏的深入理解，也有游戏公司欠缺的对人们消费心理的洞察。这家公司的客户包括索尼、微软、EA、育碧、THQ、卢卡斯艺术、世嘉等业内巨头，而他们的作品也许会让你更加大吃一惊：从《暗云》、Xbox Live Arcade 的官方 Logo，到《GT 赛车 4》、《黑道圣徒》的包装盒设计，从“《战神》系列”的游戏手册、角色形象，到《无尽的任务》、《战鹰》的平面宣传海报……

隐形冠军们具有在其他人忽视的地方看到机遇的能力，但更重要的是，他们对自我欲望和现代公司贪婪本性的有效节制，帮助他们在一场漫长的商业马拉松中获得最终胜利。IBM 前总裁郭士纳说过：“以前我们追求了太多的第一，规模、高端产品，现在我觉得老大有很多种，我们要把企业的生存、长久的发展，理解得更明白，看得更实在。”在日益复杂的商业争夺战中陡然听到这种久违的朴实真理，竟让人一时难以置信。也正因为如此，次世代游戏舞台上的隐形冠军，尽管光芒不如索尼、微软这样的巨人公司璀璨，但是他们还是创造了伟大的商业奇迹。在我们用心享受次世代游戏带来的冲击时，还是应该回过头感谢一下他们，因为他们才是游戏产业的真正基石。

文 Lancer&delphi 编 星夜 美编 心の永恒

游戏人物 第四回

驭龙者 日野晃博

2008 年 3 月 1 日，“LEVEL-5 运动场”在日本福冈开张，当地政商界名流纷纷到场庆贺。到场的都筑职业棒球团社长坦言：“几个月前，我压根就没有听说过 LEVEL-5 这个名字……”

对于外界来说，这家刚刚成立 10 年，拥有员工 150 人的小企业只是一个陌生的名字，但在日本游戏业界，它是一颗最耀眼的新星。一年前，这家小企业在幕张会展中心摆了一个不算太大的展台，那里就像黑洞一样，以不可抗拒的引力聚拢了会场最为可观的人群，甚至超越了 Square Enix 和 NBGI 等业界巨头。在 2008 财年里，LEVEL-5 的名字将再次响彻业界，《勇者斗恶龙 IX》与《白骑士物语》分别代表任天堂与索尼本财年的旗舰大作，前者是 NDS 步入巅峰的标志，后者是 PS3 转危为安的希望。

在“游戏少年”日野晃博的眼中，这一切只是开始。他说：“我们的目标是把福冈打造成游戏的好莱坞。”

日野晃博 小档案

1968 年 7 月 20 日出生于日本福冈县，LEVEL-5 公司创始人。年少时就已经爱好 PC 游戏，计算机专科学校毕业后，曾在福冈本地的软件公司 SystemSoft 和 River Hill 就职，担任游戏编程和导演，制作了 3D 冒险游戏“《Over Blood》系列”，1998 年 10 月创办 LEVEL-5。之后因为其对卡通渲染技术的娴熟掌握而被“DQ 之父”堀井雄二看中，成为《勇者斗恶龙 VIII》开发商。2005 年主持创立了以福冈为中心的团体“GFF”，并且与九州大学合作，积极推动当地的游戏开发行业。



●喜爱的事物

史蒂芬·金作品、大谷幸喜作品、宫崎骏作品、堤幸彦作品、高达、足球游戏。

●尊敬的人

杰克·鲍尔（《24》）

●最想要的东西

正成为热门话题的103英寸等离子电视。

●最近感动的事

碰到了大泉洋（著名影星）

●如果有时间最想做的事

把想看的电影看玩，想玩的游戏玩完。

●如果不当游戏制作人可能会从事什么职业?

画家

●如果再活一次还想当游戏制作人吗?

做游戏和当电影导演都可以。

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深?

《勇者斗恶龙 VIII》

早产儿

1968 年 7 月 20 日，以煤矿城市而闻名的福冈县南端大牟田市，日野晃博比预产期提前三个月呱呱坠地。医生把这个弱小的生命裹在小小的毛巾里，看着他气息微弱、静静地熟睡，对于能否保住他的生命没有任何把握。此后数日，焦急的祖母拼命地喂他喝牛奶。一个月后，早产儿日野晃博终于有了一丝红润的血色。

刚刚降临世间，就在鬼门关前走了一趟，自此之后日野晃博茁壮成长，以牛奶施救的祖母对他特别疼爱。在家人的宠爱中成长的日野晃博自称是一个“非常少年”，经常到处恶作剧，偶尔也有玩过头的时候。祖母是个非常严厉的人，每次日野晃博恶作剧过了头，给别人添了麻烦，回家后就要被打屁股。但对于日野晃博坚持想要的东西，只要撒撒娇通常都可以顺利入手。

日野晃博的家乡是一个风景如画的地方，如今回想起来，他还记得那时经常爬到树上玩，偶尔摘点柿子当点心。家附近有一个很高的自来水塔，周围的好几户人家都是靠这座水塔供水，每每爬到水塔上登高远眺，远处辽阔的画卷在眼前展开，冲击着日野小小的心灵……山的另一面是一个怎样的世界?

在乡野间爬树、钓鱼、恶作剧之余，日野晃博也有一些安静的喜好。日野的小学时代在绘画方面屡受表扬，在绘画竞赛中有 11 次入围。无论是风景画还是人物画，只要是绘画日野都有令人羡慕的天赋。对绘画的喜好很快变成对漫画的酷爱，成天泡在楳图一雄的恐怖漫画中，感受好奇心与恐惧心理的双重刺激。出于对漫画的喜好，逛书店成为日野的日常喜好之一，住处附近的书店常常可以看到日野独自一人踱步于书柜之间的身影。到了小学高年级的时候，日野在书柜里偶然发现了一本独特的新书——那次是他与电子游戏的宿命相逢。

日野晃博看到的这本书叫《巫术》(Wizardry)，翻看了几页之后，日野就被其中描述的神秘世界深深吸引，以至于不忍释卷。日野听说在电脑上还可以玩到《巫术》那样的游戏，让自己身处其境，体验奇幻冒险。只是当时的 Apple II 电脑售价高达数十万日元，日野晃博在家中



虽然受宠，到底只是个普通家庭，不可能满足如此奢侈的要求。大约是小学六年级到初中一年级期间，日野用自己攒了两年的压岁钱买了一台 NEC 的 PC-6001。

当人生的第一台电脑摆到家


■与大自然融为一体的大牟田市。

中时，日野晃博为它倾注了全部的热情。水塔上、树丛中、池塘边少了一个活泼的少年身影，日野把他所有的时间都花在了压岁钱买来的 PC-6001 上。初中时代，日野已经学会自制程序。

PC-6001 是日野的启蒙主机，他不仅初窥编程的门道，也体验了游戏世界的精彩。第一款给日野留下深刻印象的游戏是 ASCII 公司推出的“AX 系列”，当时一张游戏卡带 3000 日元左右，附带一本厚得惊人的说明书，其中密密麻麻地描述了游戏的世界观。游戏画面虽然简陋，详尽的说明书却像精彩的小说一样，引导着日野的想像力，让他融入到由简单的字符图案构成的虚拟世界。让日野为之痴狂的《巫术》也是被他玩了无数遍的游戏，此外还有早期在日本 PC 游戏业界知名度颇高的 T&E Soft 的《星之亚瑟传说》、Square 的《死亡陷阱》。《黑石华》是对日野的制作理念有深刻影响的游戏，该作中的登场人物只要换上一套新服装，就会让整个画面有焕然一新的感觉。

“因此现在由我本人制作的游戏都不会缺乏那样的要素。”日野晃博说。

FC 出现时已经是日野晃博的高中时代，从 PC 开始接触游戏的他已经形成了 PC 向的游戏口味，初期以少年儿童为主力市场的 FC 并未给他留下印象，玩过的游戏不多，能够想起来的只有《SD 高达》和《FC 大战争》等屈指可数的几款游戏。日野晃博的高中生涯里没有 FC 的记忆，“那时我仍然是个计算机迷，不过，进入高中之后终于青春觉醒！”那时正是日本方格子乐队流行时期，日野晃博紧追时代潮流，给自己做了一个模仿方格子的酷发型。可惜那时他是骑自行车上学，在家中费了老大的劲搞好的发型，在途中被风一吹就变成了刚睡醒时的鸡窝头，到了学校，熟识的女生盯着他的头发，三五成群地抿着嘴从他身旁经过。从此日野晃博养成了保持形象整洁的习惯。不过现在日野还是很怀念那时喜剧片般的情景：“那真是我一生中最美好的时代！”

立志



▲对日野晃博的一生影响最大的游戏——《勇者斗恶龙 III》。

“如果你也像我一样对历史知识苦手的话，无论如何请玩一下《圣女贞德》，掌握百年战争的知识。”日野晃博笑言自己完全是历史大白痴，因此不敢正正经经地描述英法百年战争，只能套上魔幻的题材。日野晃博的脑袋里装的全都是理科的东西，最怕死记硬背的东西，历史年号、外国人名之类一窍不通，公司内提议开发《圣女贞德》时，他深信这位常常听到人们提起的女英雄是与 18 世纪的法国大革命有关。

日野晃博厌恶背书，学习时吊儿郎当，玩起来比谁都起劲。高中生涯糊里糊涂地就过去了。日野上的高中是一所升学率极高的名校，照理说绝大多数学生根本就不会想到上大学之外的第二条出路。毕业临近，日野却对老老实实地报考正规大学一点都不感兴趣。“高中毕业时一定要好好做一次自己喜欢的事！”抱着这样的信念，日野晃博想到了自己一直热爱的计算机。编程是他最擅长的技术，未来应该朝自己喜欢的道路前进。于是日野晃博没有选择普通大学，而是进入了更能学到实际技能的计算机专科院校。



▲日野晃博在日本游戏大奖颁奖礼感动落泪。

终于选择了自己喜欢的专业，对学习缺乏兴趣的日野晃博摇身一变，成为勤奋好学的楷模，所有时间全部献给了计算机，学习时是满脑子的编程语言，娱乐时也是用电脑游戏打发时间，与当时已经成为社会现象的 FC 渐行渐远。

直到 1988 年，一款独特的 FC 游戏改变了日野晃博的人生。

2005 年，在 CESA 的日本游戏大奖颁奖礼中，37 岁的日野晃博捧着奖杯痛哭流涕：“十几年前，我因为《勇者斗恶龙 III》而进入游戏业，现在因《勇者斗恶龙 VIII》而获奖，这是对我职业生涯最大的肯定！”

由于对 FC 游戏兴致不高，日野晃博与《勇者斗恶龙》的邂逅直接跳过了前两代，直到《勇者斗恶龙 III》成为整个日本社会的话题，日野晃博出于好奇而尝试了一番。从此日野晃博完全成为了 RPG 的俘虏。

20 年后日野晃博在采访中说：“《勇者斗恶龙 III》让我第一次感动地品味游戏的基因。”对《巫术》等美式 RPG 十分熟悉的日野晃博一直都在玩 RPG，从《巫术》中脱胎换骨而来的《DQ》对他有近乎本能的吸引力。在日野晃博看来，《DQIII》不仅系统有趣，而且在剧本和音乐上都令人感动，打破了他对于 RPG 的认识，把他带到了一个全新的世界。

那时已经开始为找工作而奔波的日野晃博暗自决定：“今后一定要进入到游戏公司！”

挑战

日野晃博的大多数同学都是以成为系统工程师为目标，他却认为那种死板的科研工作毫无乐趣可言，但当时游戏公司不多，在福冈这种小地方更是打着灯笼也找不到几家，更别提专门到计算机专科院校中招聘的游戏公司了。为了进入游戏公司，日野晃博再三思量，决定自己设计一个图像编辑器和 RPG，他带着自己的作品，满怀着希望找到了位于福冈的 SystemSoft。

SystemSoft 这个名字对于家用机玩家来说可能有些陌生，但对于日本的 PC 玩家来说却是如雷贯耳，在当时日本小小的 PC 游戏开发圈，SystemSoft 与位于东京立川的日本 Falcom 南北呼应，是两家名声最响亮的名门。但是据说能够进入 SystemSoft 的大多是靠关系，日野晃博这种不请自来的家伙惟有依靠自己的实力。1988 年 SystemSoft 总共招了 3 人，日野晃博是其中一员。

可能是因为有太多关系户，SystemSoft 对靠实力进来的日野晃博很看重，马上就给他安排了一个项目经理的位子，这却让日野晃博十分苦恼。《大战略》是日野晃博喜爱的游戏之一，他一心就是为了给《大战略》新作编程才加入 SystemSoft，结果却被安排了一个管理职务，完全没有管理经验的日野在挣扎了 4 个月后终于决定辞职。

“如果能够每天为喜欢的东

西写程序，那该是多么幸福的事啊！”这是1988年时日野晃博最大的理想。

由于不想远离家乡北上到东京求职，日野晃博在福冈当地找到了另外一家名气更小的软件公司，这一待就是10年。



进入River Hill后第二年，日野晃博已经成为该公司的首席程序员，每天都与充满挑战的编程任务打交道，在10年里，他总共参与制作了10款游戏。日野晃博担任程序员的处女作是《D.C. Connection》的PC-8801移植版，紧接着又参与制作了《八玉之勇士传说》，该作由《勇者斗恶龙》主力干将之一的饭岛健男创作剧本，身为《DQ》迷的日野晃博自然干劲十足。不过此时的日野已经在期待新的挑战。1980年代后半期，欧美的PC游戏刮起3D风，一些飞行模拟类游戏进入了3D时代。日野晃博有感于在日本的PC游戏中竟看不到3D的踪迹，他向社长大胆上书，提出今后业界必然将是3D的天下，River Hill必须抓住机会攀上潮头。

“这个我会想办法解决！”——当开发团队成员遇到技术瓶颈找到日野晃博时，他总是以从容不迫的气势告诉对方：尽管构思你的游戏创意，技术方面由我解决！在Rivel Hill对3D技术有研究的只有日野晃博一人，从系统到程序都要由他一人扛起，任务非常艰巨，不过一向以自我挑战为目标的日野自得其乐，当3D性能强大的PS横空出世之后，日野晃博掩饰不住内心的狂喜——数年来踏实的研究终于取得成果，真正的3D时代也按照他的预想轰轰烈烈地到来了。

在PS黎明期发售的3D科幻冒险游戏《Over Blood》中，日野晃博研发的3D引擎初试啼声，随即大获成功，续作马不停蹄地投入制作，在初作中担任主程序的日野这次身兼三职，同时负责程序、策划和导演，率领着30多人的团队热火朝天的投入游戏制作。当时大多数PC游戏都是七八人完成全部设计工作，《Over Blood 2》是River Hill最大规模的一个开发项目。那是日野晃博身为一名程序员最幸福的时期，每天忙碌的工作之后，回到家中，钻进被褥，想想第二天将要攻克的一些新难题，往往兴奋得夜不能寐，就像期待着翌日郊游的孩子。

创业

“想不想自己做一个PS2的首发游戏？”看到日野晃博惊讶的眼神，SCEI元老佐藤明提出了一个让日野晃博无法拒绝的邀请。

在“《Over Blood》系列”的开发过程中，日野晃博与SCEI高层交往密切，几乎成为River Hill的代表性人物。1998年，佐藤明召见了一些主要游戏开发商，宣布“现在PS2已经在开发中，大概2000年可以上市”，日野晃博听罢大为吃惊，更让他吃惊的是，佐藤明提议让他自己创办工作室，为PS2的首发开发一款高质量游戏。

这时日野晃博已经是在River Hill就职9年的元老，不断追求挑战的他希望接受更大、更艰巨的挑战，周围也有很多同事有相同的想法。适逢SCEI正在大力加强其游戏开发实力，佐藤明深知日野晃博的实力，极力将其拉拢成为SCE的专属干将。日野晃博大为心动，几日后赶到SCEI总部，递交了由SCEI百分百出资成立一个卫星工作室的提案，因为凭借自己独自的力量从头做起太艰苦，日野晃博只求能让他管理该工作室，使之发展壮大。佐藤明却建议日野成立一家拥有自主权的独立公司，SCE可以提供援助——只要这家工作室能够为PS2做出高质量的首发游戏。

1998年10月，日野晃博正式成立了LEVEL-5，总部自然设在福冈。LEVEL-5的首款游戏《暗云》没有赶在PS2的首发期间发售，但是在2000年12月发售后，成为PS2初期综合评价最高的游戏之一，在欧美大受好评。日野晃博为PS2研发的卡通渲染游戏引擎以其别具一格的画面特色给人留下深刻印象。



LEVEL-5的办公楼在福冈市中心某写字楼的8～10层，“奢华”想必是大多数人来到LEVEL-5的第一印象。LEVEL-5总部大厅最显著的标志是三个气派的拱顶，让人联想到中世纪的城堡又或者是未来世界。会议室则是装修成现代的纽约风格，中间摆着一个等身大小的蜘蛛侠模型。“世人总认为制作游戏的人总是窝在黑乎乎的地方黑乎乎地工作，我希望改变这种印象，让人们在宽敞明亮的办公室里心情舒畅地工作。”

创造舒适的工作环境是LEVEL-5的宗旨，日野晃博制定了弹性工作时间制，除了宣传部人员之外，多数员工都可以穿上轻松随意的衣服上班，在富丽堂皇的办公室里，经常可以看到胡子拉渣、衣冠不整的男子窜来窜去。获得了福冈博多森球技场的冠名权后，LEVEL-5在福冈当地的主流媒体中曝光率大大提高，人们顺带着也知道了LEVEL-5开发的一款足球RPG——《闪电十一人》。LEVEL-5的游戏开发实力强，从开发公司进化为发行公司后，其宣传战略也屡屡奏效，在LEVEL-5成立的10年内，9成的游戏获得了成功。

“LEVEL-5的政策就是：拼命做游戏！大家都希望能够做出超越期待的游戏。”日野晃博说，LEVEL-5的一些年轻职员就像当年的自己，有着拼搏的干劲，暗地里也有“证明九州做出来的游戏不比东京差”的地区竞争精神。位于福冈的LEVEL-5总部拥有比东京更为宁静舒适的工作环境，周围的房租也很便宜，与美国西海岸的很多地方一样，是一个非常适合游戏创作者挥洒创意的地方。日野晃博希望将九州打造成日本游戏的好莱坞，《圣女贞德》就是这一构想下的产物。

作为九州地区影响力最大的游戏公司，LEVEL-5牵头组建了一个“GFF”（Game Factory's Friedship和Gate For Future的缩写），由9家游戏公司组成，日野晃博自己担任会长。为了吸引新的公司加盟，LEVEL-5通过游戏项目开发联盟的方式扩大协会势力，于是邀请其在SystemSoft就职时认识的几位《大战略》编程人员，共同开发战略RPG新作，《圣女贞德》可说是为扩大GFF规模而设立的新作项目。



▲在日野晃博的推动下，九州一带经常举办各种由地方政府支持的游戏产业界活动。

报恩

2005年后，日本游戏业界逐渐转移为以NDS为主体，当初听了佐藤明的劝告而创办独立公司的日野晃博受益匪浅，LEVEL-5可以不受SCEI的控制自由加入NDS阵营，同时进军游戏发行市场，首个自主发行的游戏《莱顿教授》大获成功，续作《莱顿教授与恶魔之箱》首周销量曾击败全球瞩目的《Wii Fit》。《勇者斗恶龙IX》也转投NDS，让LEVEL-5在这个主流平台上根基扎实。不过日野晃博毕竟是受了SCEI的恩惠才得以创办LEVEL-5，即使PS3处于历史最低谷，LEVEL-5依然全力支持，PS3首款超大作RPG《白骑士物语》开发规模远远超越《勇者斗恶龙IX》等LEVEL-5的所有游戏，这是一款很难收回成本的游戏，即使有SCEI的大笔注资，LEVEL-5的人力资源被大量占用，导致自身的多个原创项目只能延后，比起独立开发NDS新作，《白骑士物语》对于LEVEL-5实在不是一个划算的项目，这也许是日野晃博对SCEI的一种报恩行为。

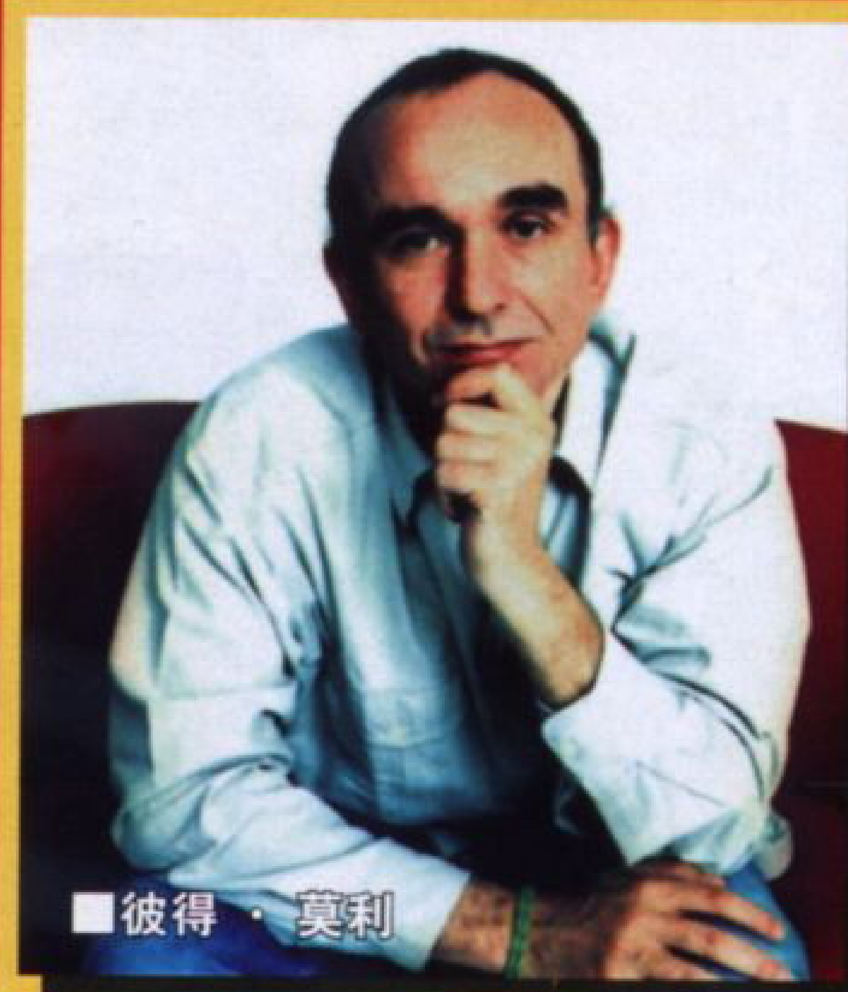


住在大牟田的日野社长每天要在电车通勤上花一个小时，一个月内有三分之一到一半的时间在东京工作。但日野晃博没打算把总部从福冈搬到东京，他舍不得福冈的大肠火锅。

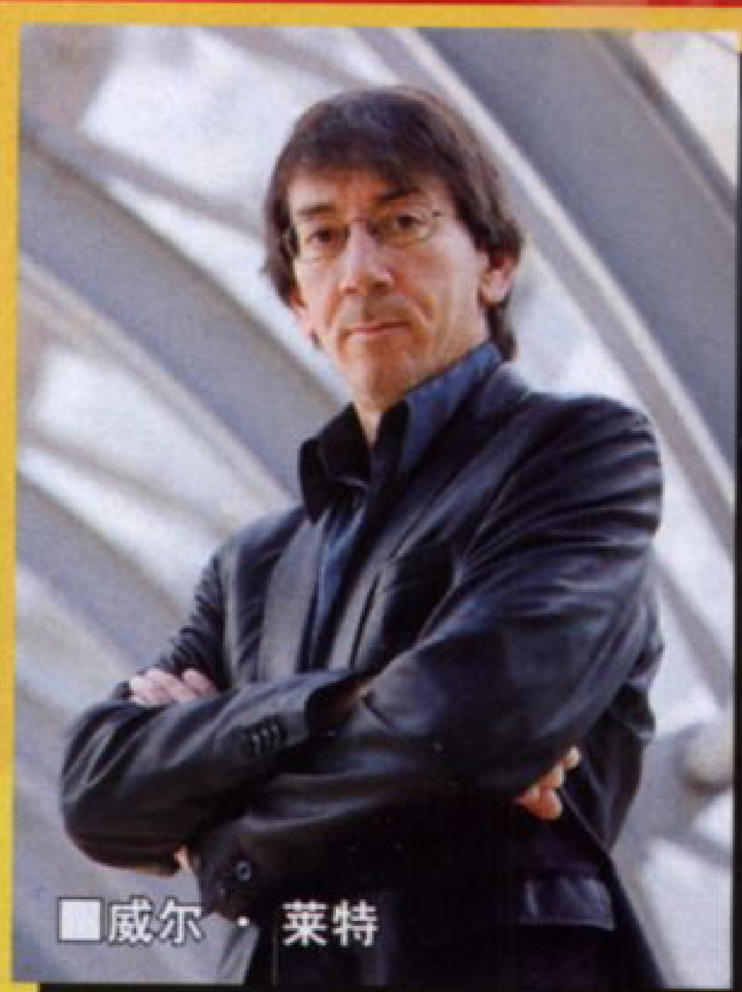
"大肠火锅真的很好吃，福冈的好东西实在是太多了！"

老枪 游戏之神的故事

历数游戏产业的超级明星并非难事，在这个不过拥有四十余年历史的行业，每隔一段时间就会诞生几名"主角"。当年，心怀梦想、锐意进取的威尔·莱特(Will Wright)和彼得·莫利纽斯(Peter Molyneux)启动了游戏产业的黄金时代，现在，初露锋芒、特立独行的Clifford Bleszinski和David Jaffe成为了游戏业备受瞩目的新偶像，游戏世界变得越来越宏大、炫酷和富有个性，体现了对流行文化的高度崇拜。而48岁的莱特与49岁的莫利纽斯从"房间里最年轻的人变成了最老的家伙"，这多少给人以轮回之感。历经游戏产业的兴衰变换，他们依然不知疲倦地保持着旺盛的创新欲望，面对来自新一代游戏设计师的挑战与冲击，外界一度认为他们叱诧行业的"时代结束了"，但这些游戏业不屈的老兵却用自己的方式实现了最壮烈的回归。



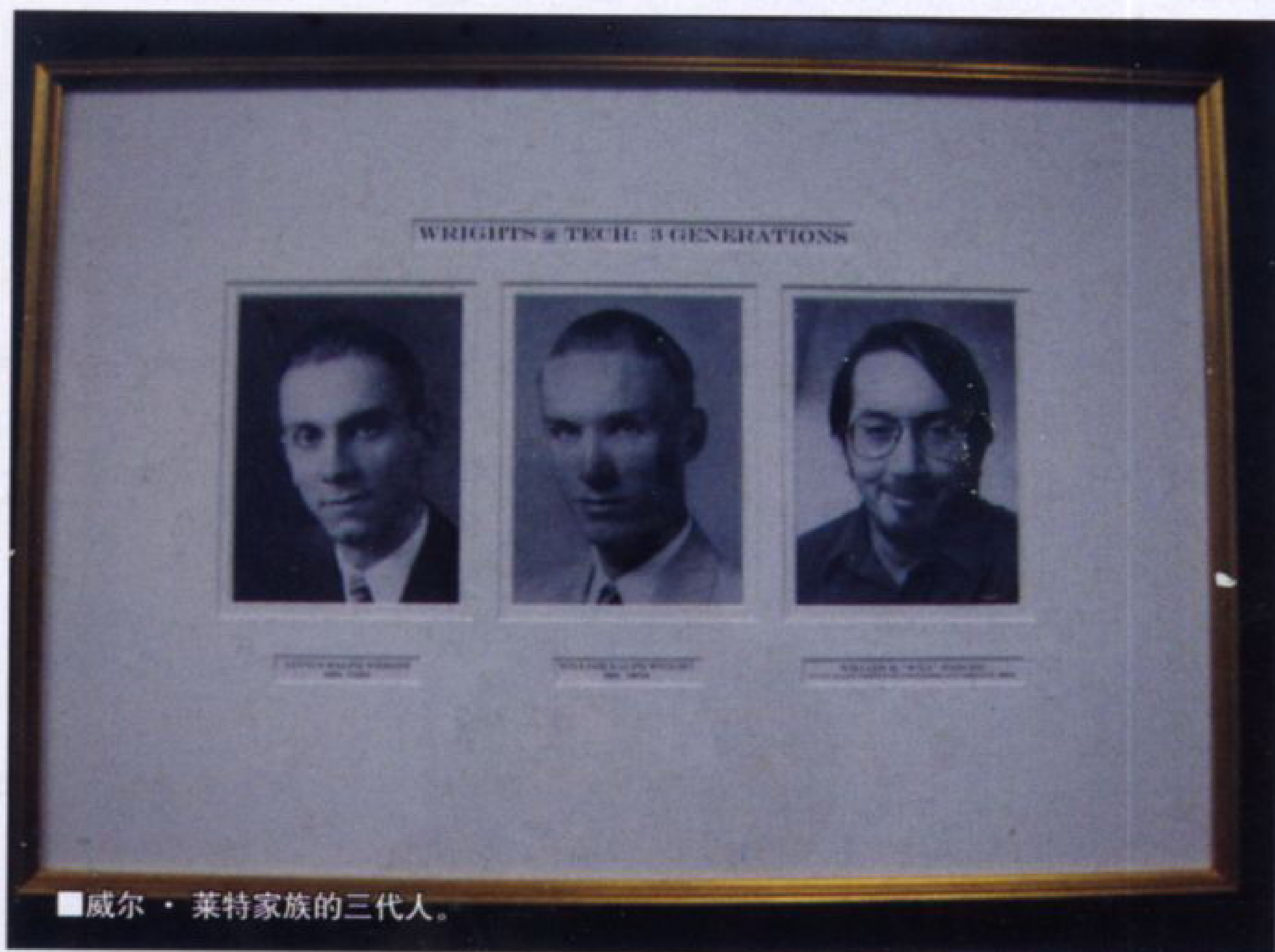
■彼得·莫利



■威尔·莱特

模拟城市

1960年1月20日，威尔·莱特出生在美国亚特兰大一个富庶的家庭，父亲威廉·莱特经营着一间塑料制品公司，母亲是社区剧场的演员，他们为莱特精心营造了一个自由宽松的成长环境。童年时代的莱特已经展现出某种与众不同的气质，当别的孩子还在热衷制造各种恶作剧时，他却对玩具屋和拼装模型情有独钟，常常花上几个小时呆在房间里，利用各种散乱的组件搭建、装饰玩具房屋，有限的素材中蕴含着无限的组合，这令莱特十分着迷。除此之外，按照莱特本人的说法，他还是一个不折不扣的"信息猎犬"，"在我小时候，经常会迷恋某些特别的事物，然后花上几个月或半年的时间，拼命从各种书籍中搜寻一切有关的知识。"在莱特9岁那年，一场可怕的家庭变故不期而遇，父亲因为白血病不幸病逝，莱特小小年纪就要承担起生活的重担，他在匹萨店和修车场打着几份零工，不过乐观的天性始终没有改变。闲暇时，他会用各式零件组装机器人，最得意的一款作品是：用电线牵引，倒挂在天花板上的蜘蛛造型机器人。多年后，莱特甚至在机器人大战电视比赛中（我国地方台也曾转播过这档节目）获得过一次冠军。



■威尔·莱特家族的三代人。

高中毕业后，莱特就读于印第安纳科技大学，选修了建筑学、机械工程学和航天学等多门课程，并利用业余时间考取了飞行员驾照。让老师们感到头疼的是，精力充沛的莱特经常在公开场合发表"教育失败"的言论，并拒绝参加考试。"我从未获得过一个学位，"莱特笑着回忆道。在大学毕业前，莱特邂逅了自己未来的妻子杰瑞尔·琼斯，一个颇具艺术家气质的女孩。这段感情惟一的问题是，琼斯比莱特整整大了6岁，但两人还是很快陷入了热恋，并最终决定结婚。谈及家庭生活，莱特曾幽默的表示，"我的妻子可能是这个星球上最





◀模拟城市。 ▲救难直升机。

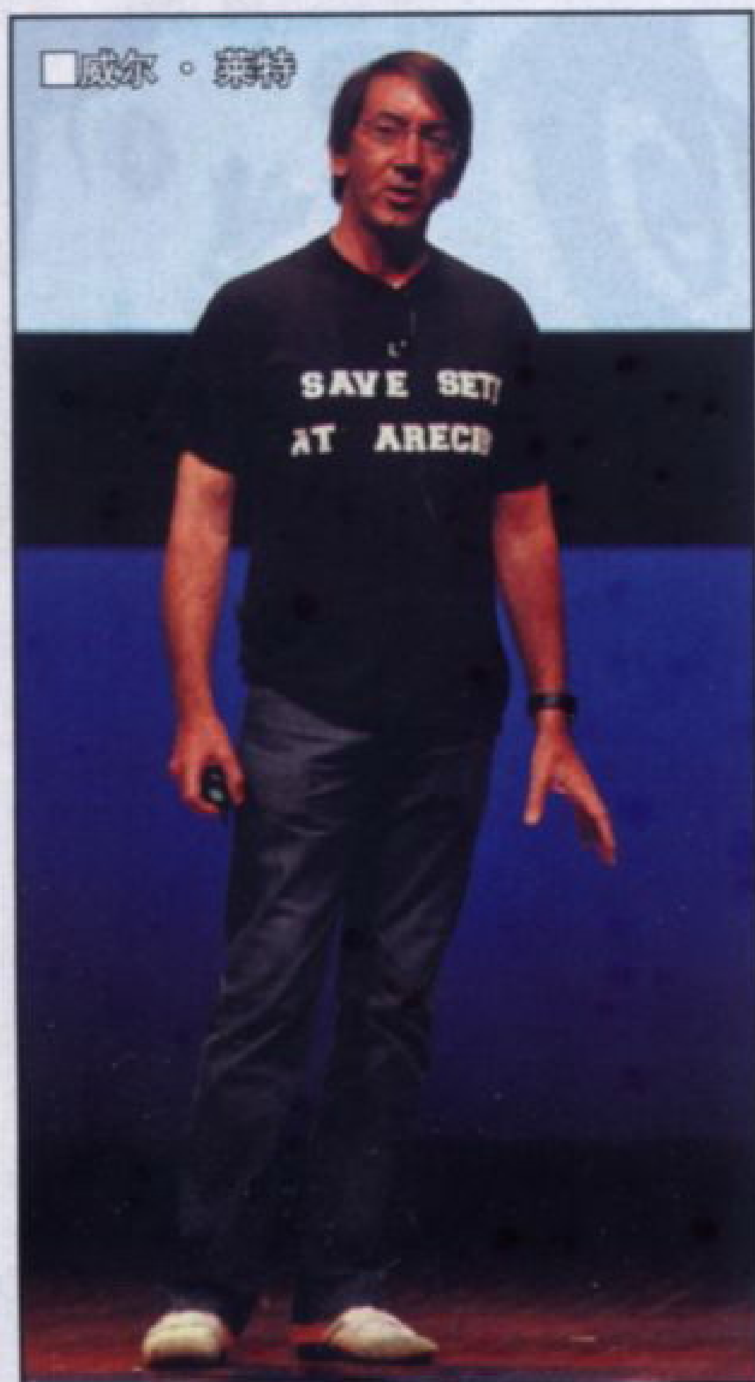
'无可救药'的电脑盲，从未玩过我的任何一款游戏，这或许就是多年来我们关系融洽的原因。"不过，真正促使莱特命运发生改变的事件，还在他拥有一台 AppleII 电脑之后，在电脑程序上创造虚拟模型的工作令他欲罢不能，进而意识到自己找到了梦寐以求的毕生事业。

22 岁那年，莱特独立开发的第一款商业游戏《救难直升机》(Raid on Bungeling Bay) 诞生。游戏主要内容是操作一架直升机炸毁敌人位于岛屿上的军事基地，这部作品仅在日本就卖出了一百万套，莱特轻而易举地赢得了自己人生的第一桶金。

在《救难直升机》的制作过程中，为了更方便的设计游戏场景，莱特专门开发了一个岛屿地图编辑器。随后他意识到，建造岛屿远比摧毁它更有乐趣，一个城市建设的创意雏形慢慢在他的头脑中酝酿起来。那个时候，他接触到了杰依弗 · 瑞斯特的城市动力理论，有关城市规划和城市动力学说带给他不少灵感，他构思的游戏主题是建造一座巨大的生机勃勃的城市，玩家要为城市中的道路、水管、电网铺设绞尽脑汁，合理的规划城市的住宅区与商业区。莱特为游戏设计了一个直观的图形界面，体贴的加入了几张建好的城市地图，并将游戏命名为《模拟城市》。这部日后被公认为里程碑式的作品，在当时却因为找不到发行商而险些胎死腹中。幸运的是，《时代周刊》的一位记者注意到了这部游戏，并在杂志上发表了一篇有关它的报道。"我们对这个年轻人创意的评价是：他让复杂变简单，丑陋变美丽，吻一只青蛙使它变为公主。"这段略显怪异的评语，让《模拟城市》迅速在年轻人群体中流行起来。随后，在一次匹萨聚会上莱特结识了杰夫 · 博朗，这个比他年长五岁的大嗓门男人，坚信《模拟城市》蕴藏着巨大的商业潜力。在博朗充满激情的鼓动下，两人最终决定联手创办一家游戏公司：Maxis。

模拟地球

莱特的《模拟城市》取得了惊人的市场成功，Maxis 当年盈利超过 300 万美元。当然，游戏的价值并不限于热卖所带来的利润和对两人信心的提振。更重要的是，这次成功来源于一系列打破常规的创新理念，为整个游戏产业带来了颠覆性的游戏类型。莱特背后的创新逻辑其实并不时髦：更着重挖掘"将抽象事物具体化"的纯粹乐趣，而不是盲目回应流行潮流。"思考"和"创造"是他作品受欢迎的主要因素，总能反映出生活中的点滴乐趣与智慧，让玩家们产生似曾相识又并没有真正见过的感觉。他的模拟游戏没有关卡，也没有结局，更重要的是不需要玩家在意输赢。游戏在潜移默化间通过互动的方式教育了玩家，这种引导并非启蒙式的，而是借助游戏来验证我们生活中现有的经验与智慧。昔日的"玩具屋小子"已经成长为世界级的游戏设计师，莱特并未因此沾沾自喜，而是努力思考如何将模拟游戏的理念发扬光大，于是《模拟地球》与《模拟蚂蚁》应运而生。但遗憾的是，这两部游戏并没有取得预期的成功，相反让处于上升期的 Maxis 遭遇沉痛打击。莱特事后引用登山向导的名言检讨说："大部分人无法登上顶峰，不是因为体力不够，而是发力过早。"



■威尔 · 莱特

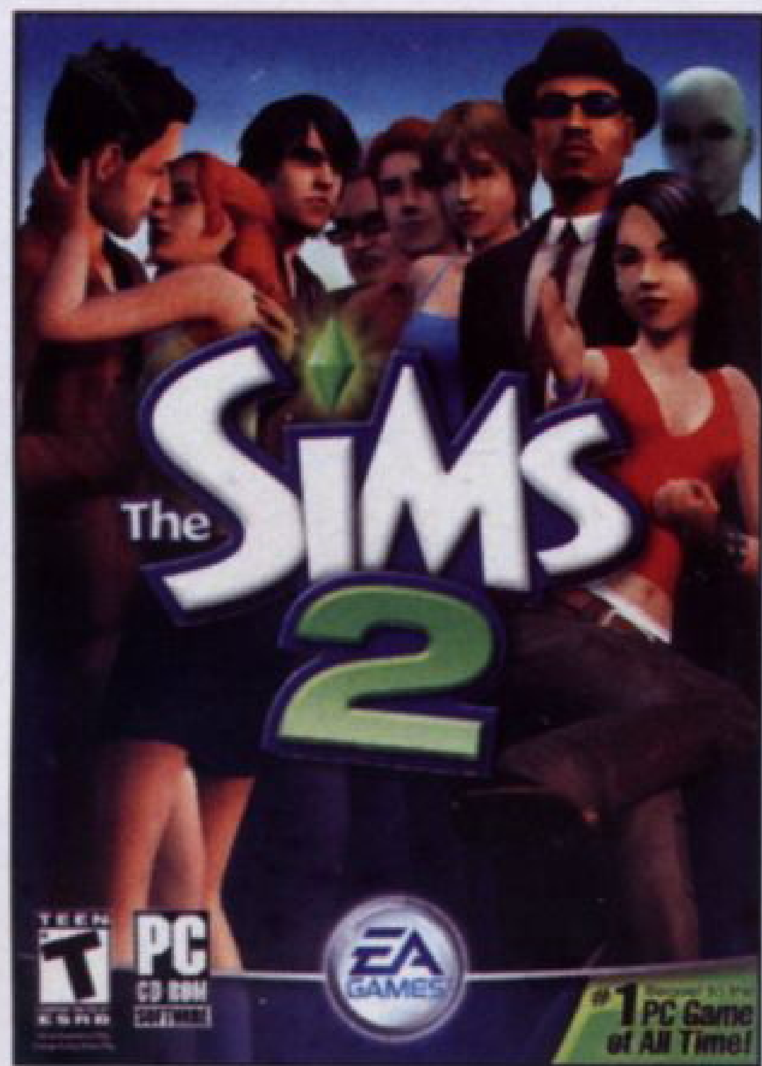
在一定程度上，《模拟地球》可以被视为《孢子》的前身，游戏主题是由玩家治理地球，应付各种自然灾害或战争，确保星球上的生命得以繁衍生息。游戏最有趣的部分，是通过移动大陆板块来改变陆地形状。《模拟蚂蚁》则是一部反映蚁群社会分工和互动的作品，玩家从它身上或多或少可以看到《模拟人生》的影子。这两部游戏拥有绝佳的创意，也倾注了莱特大量心血，但问题的关键是，当时的 AI 条件和运算水平并不足以支撑莱特的雄心壮志。应该说，莱特对模拟游戏的理解超越了同时代的许多人，但他试图营造出的理想化的模拟概念，不仅异常缜密而且有着浓厚的个人色彩，这要求他在自我意志与玩家需求之间达成某种平衡。面对外界质疑 Maxis 难以复制《模拟城市》的成功，莱特适时推出了《模拟城市 2000》，他巧妙的利用透视物体构图法，在 2D 画面中营造出 3D 的显示效果。游戏框架也得到了扩展延伸，玩家在一片荒芜的土地上起家，最终发展成宏大、绚丽的未来都市，带给玩家无可比拟的成就感。《模拟城市 2000》的成功，反映了莱特本人极强的自我纠错与学习能力，游戏采用了很多循序渐进式的革新，通过对细节的精心打理以及大力倡导的多元娱乐性，莱特将模拟游戏类型再次提升到了新的境界。



■模拟城市 2000。

模拟宇宙

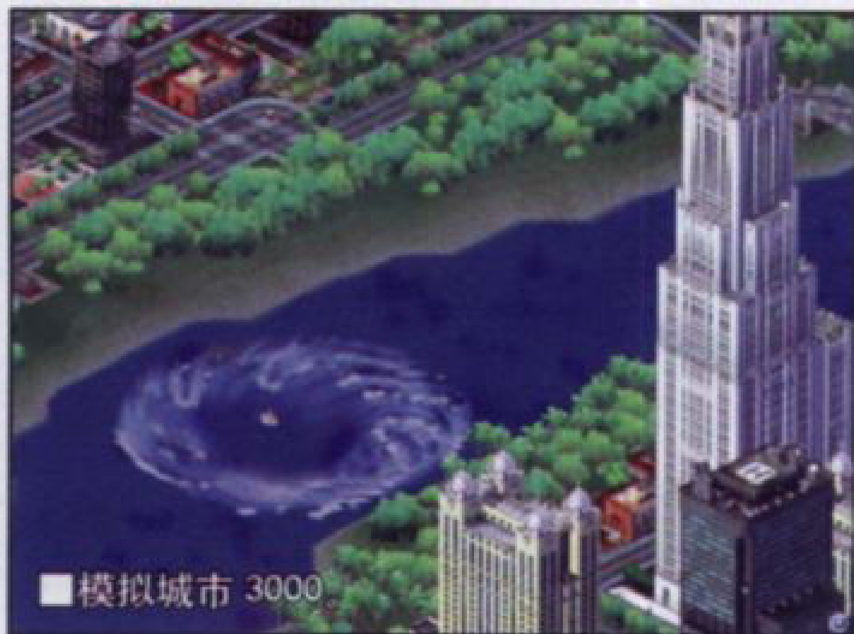
《模拟城市 2000》的销量在当年轻松突破 200 万套，Maxis 的神奇表现，不仅赢得了来自游戏业的如潮好评，也受到了众多投资者的热烈追捧，公司的发展迎来了新的契机：上市。Maxis 首次募集的资金就超过了 3500 万美元，雄厚的资本注入，不仅让莱特获得了梦寐以求的开发资源，也具备了向多个游戏项目进军的实力。但令他始料未及的是，随着公司规模和员工数量的迅速膨胀，他不得不更频繁的从事自己并不擅长也缺乏兴趣的日常管理工作，与股东和其他投资者周旋也令他备感疲惫。Maxis 先后推出了《模拟直升机》、《模拟公园》、《全速弹球》等多款游戏，虽然莱特招牌式的游戏风格依旧，但存在明显赶工痕迹的作品还是得到了媒体的恶评。偏执于新产品的研发，不仅分散了公司的开发资源，也打击了员工们的士气，进而影响到了公司的核心产品《模拟城市 3000》。尽管莱特本人旗帜鲜明的表示反对，但制作团队迫于投资者的压力，在《模拟城市 3000》中启用了当时并不成熟的 3D 技术。最终，



游戏内测版本在各方面相比前作都有了显著倒退，开发团队的每个人都意识到：《模拟城市3000》如期发售已经绝无可能。在这一财年，Maxis亏损200万美元，宣布公司裁员40%。

直到1997年，Maxis的情况依旧十分糟糕，不见转机。在EA的收购邀约摆在威尔·莱特的办公桌上时，他深知自己乃至整间公司并没有太多回旋余地。通过换股并购的方式，Maxis成为EA旗下新的制作室，尽管莱特如愿以偿的甩开了公司管理的沉重包袱，但随着EA空降兵Luc Barthelet担任公司总经理，莱特还是切实感受到被架空的威胁。法国人Luc Barthelet上任后展现出强势的工作作风，宣布裁减公司的二线游戏开发部门，并任命Lucy Bradshaw负责《模拟城市》系列"的开发工作。尽管莱特依然是这家公司的精神领袖，但是种种变化促使他开始认真思考自己的未来抉择。在一次讨论《模拟城市3000》是否继续3D化的公司内部会议上，莱特公开支持Luc Barthelet采用2D技术的意见，并有意识的配合他的工作。而法国人也逐渐意识到Maxis和他个人的成功，在很大程度上需要仰赖莱特的非凡创意。莱特表示："Maxis已经大不相同，我们同时在做很多事情，内部有很多人在各自负责的领域做得很好，整个Maxis并不是我一个人在推动前进。"通过建立"共生协作"的利益关系，莱特与Maxis历任总经理Luc Barthelet、Neil Young和Lucy Bradshaw保持着相当默契的合作。

对莱特来说，这起事件不啻于一种成长，在更深的层面上，他需要褪去公司初创时的青涩气息，代之以游戏产业成熟的商业操作模式乃至庸俗的公司政治——这种蜕变，或许是莱特实现梦想的必然代价。反观老一辈的游戏设计师们，他们往往既是亲历亲为的开发者，又是主导公司发展的管理者，但时过境迁，游戏产业不再是少数几个领袖人物的独舞。像彼得·莫利纽斯、理查·盖略特、布瑞特·斯帕里这些游戏大师，无不是因为权限或开发环境的变化选择离开EA，但决定留下的威尔·莱特却取得了更辉煌的成就。不难发现，在20多年后，威尔·莱特也在尝试作出一些改变，部分否定过去的某些理念，更加张扬以往成功的个性，《模拟人生》就是他在这种积极心境与状态下的产物。"我一直努力做的，也是正在做的事情，就是把丰富的可能性压缩为一个简单的规则系统，在玩家游戏时，利用这个系统可以体验到无穷无尽的可能性。"2008年3月，EA对外宣布《模拟人生》游戏系列的累积销量突破一亿套。

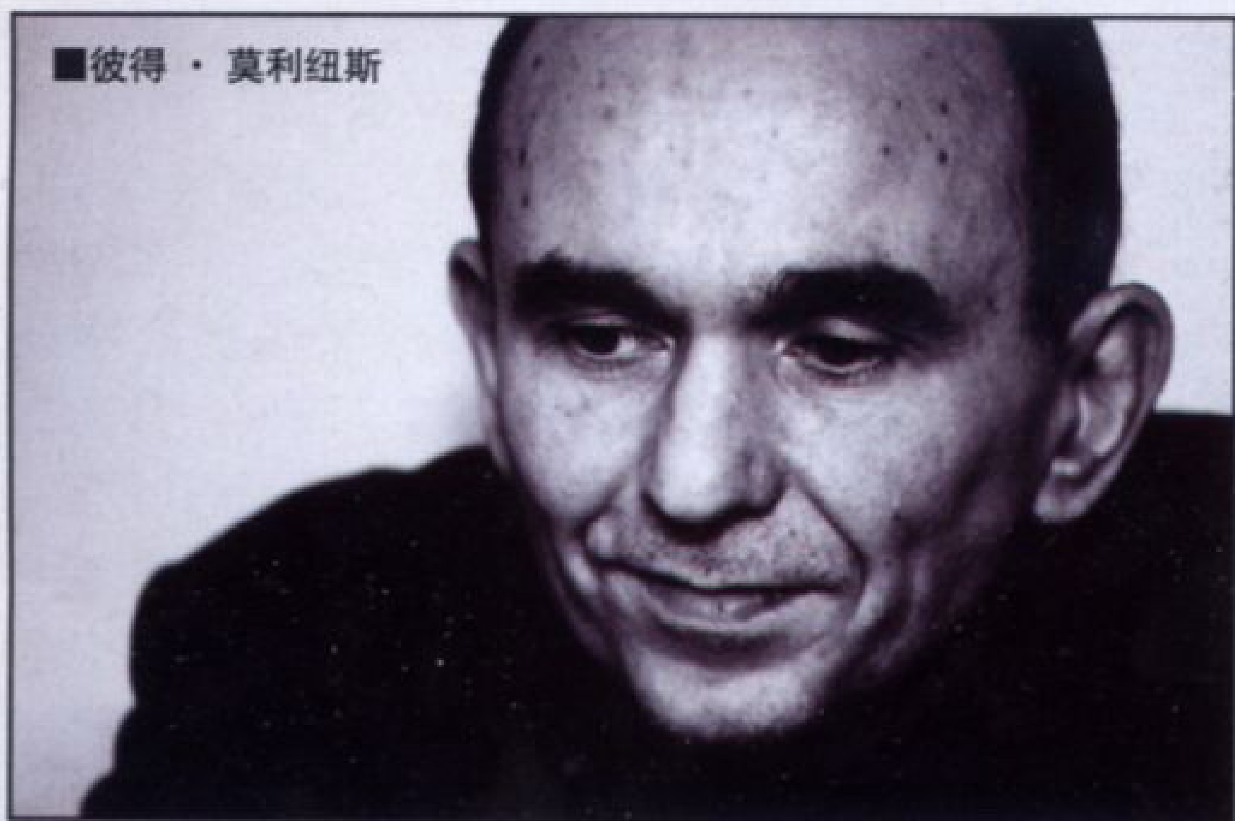

■模拟城市3000


■模拟人生2


■模拟人生

扮演上帝

1959年5月5日，彼得·莫利纽斯出生在英国伦敦西南部萨里郡的首府吉尔福德，他的父亲是一家玩具店的老板，童年的莫利纽斯在这里留下了众多美好的回忆。就像威尔·怀特钟情于玩具屋，莫利纽斯尤其偏爱玩具兵，把它们摆放成各种战斗阵型，然后在一旁享受俯瞰战场的感觉。小时候的莫利纽斯体质瘦弱，并不擅长体育运动，加上他喜欢思考问题，伙伴们都称呼他"冥想绅士"。这个绰号并没有讽刺色彩，在一次校际比赛中，正是由于莫利纽斯出色的排兵布阵，他所在高中的板球队击败了强劲的对手。20岁那年，莫利纽斯开办了一家销售电脑软盘的公司，为了促进销售，他想出了一个"绝妙"的点子：在软盘中预装游戏，果然取得了不错的效果，最后他决定亲自开发一款游戏。这是一款基于文字的商业模拟游戏：《菜鸟企业家》(Entrepreneur)。在射击游戏风靡的年代，莫利纽斯却选择了复杂的商业主题，对此他解释说："那时，在我头脑里有一种强烈印象，游戏和商业是最酷的行当。"利用两台Tandy录制系统，他复制了数百张软盘，并花费150美元在一份本地游戏杂志上刊登了广告。"我对这款游戏大卖有着十足把握，但我的信箱还不够大，根本装不下那么多的订货单，所以我改造了一个更大的信箱——这绝对不是玩笑，我已经计算好了订单寄来的日子——就在杂志面世的那一天。"


■彼得·莫利纽斯

转眼到了莫利纽斯发大财的日子，他兴奋的坐在办公室里等待着雪花般飘落的订单，最终，他等来了两封邮件，一封来自他的母亲，另一封的确是购买《菜鸟企业家》的订单——数量只有区区两张，莫利纽斯的第一次创业以失败告终。大学毕业后，他和朋友创建了Taurus Impact System软件公司，专门开发商用数据库。起初，公司状况非常低迷，仅有两台破旧的电脑，很难获得真正的软件合同。转机来自于一通神秘来电，当时大名鼎鼎的Commodore公司给莫利纽斯打来电话，问他们是否可以开发基于Amiga系统的程序，并提出见面邀请。莫利纽斯如期赴约，对方提出以8台免费电脑的报酬换取他们开发软件的所有权，而这个时候莫利纽斯才意识到，这家公司把他们和另一家名为"Torus"的网络系统公司搞混了。于是，莫利纽斯心中不断默念着8台免费电脑，硬着头皮签订了合同。幸运的是，事后双方消除了误会，莫利纽斯开始为这家公司制作数据库，并赚到了自己的第一桶金。1987年，莫利纽斯创建了牛蛙游戏软件公司，名字的灵感来自于"Taurus"(希腊神话中的金牛座)以及另一位创始人Les Edgar的女儿饲养的宠物青蛙。

作为创始人，莫利纽斯并不喜欢坐在办公室，更愿意整天待在公司的开发"前线"，他喜欢这种充满紧迫感和激情、使人抛开杂念的氛围，这种气势可以很容易的让他感受到牛蛙的发展速度。莫利纽斯计划制作一款即时战斗风格的战争游戏，但在当时的硬件条件下很难实现。童年时的玩具兵游戏给他带来了新的灵感：玩家不用直接控制战斗部队，而是对他们采取的行动施加影响，进而影响整个战场的局势。"玩家这个时候扮演的是上帝的角色，游戏的乐趣并非是你能做什么，而是你的行为会对其他人产生何种影响？"莫利纽斯将这个开发计划命名为"Creation"(莫利纽斯在牛蛙时的惯例，任何一款处于开发期的重要游戏都会被命名为Creation)，因为他深信自己正在打造一款独一无二的作品。经过一段时间的调整与润色，《上帝也疯狂》(Populous)的框架基本成型。在游戏中玩家扮演一名渴望封神的祭司，通过法术控制自己的信徒战斗、征服更多的领土。玩家在游戏中呼风唤雨、无所不能，而另一方面，信徒的多寡又能直接影响玩家

神力的强弱，扮演上帝的同时又受到力量牵制的创意令人拍案叫绝。在 386 刚刚流行的年代，这款支持声效卡、双人对战以及全程鼠标控制的游戏，体现出牛蛙过硬的技术实力。

偶尔，莫利纽斯会让自己的乐观情绪在头脑中占据上风，他认为游戏发行商们会对《上帝也疯狂》趋之若鹜，但事实上，几乎所有发行商都用“这是一个有趣的故事，但不会是一个商业故事”的说法婉言拒绝。沮丧的莫利纽斯逐渐意识到，影响一款游戏命运的因素，不止是创新和技术，商业层面的比重显得愈发重要。幸运的是，EA 最终决定代理发行这部作品，作为牛蛙制作组真正意义上的首演，《上帝也疯狂》销量突破 300 万套，莫利纽斯魔鬼般的创意在业界引发了巨大反响。随后牛蛙陆续推出了《上帝也疯狂 2》、《辛迪加战争》、《主题公园》、《魔法飞毯》等游戏。莫利纽斯的“上帝游戏”风格得以发扬光大，在这种游戏类型中，玩家经常要扮演上帝、天神或者俯瞰大地的“管理者”的角色，与渺小的平民或者信徒展开联系与互动，游戏在 AI 和操控方面都有不俗的表现。在接受《连线》杂志专访时，莫利纽斯表示：“我的目标是实现这样一种模式：玩家只能影响而不能控制游戏，在玩家没有施加影响时，游戏依然可以进行下去。”1995 年 1 月，长期的合作关系转变为更亲密的联姻，EA 宣布以 2500 万美元的价格收购牛蛙。进入发展快车道的牛蛙，彻底打乱了莫利纽斯的生活节奏，白天他会忙于各种繁杂的商业活动，晚上才能投入到游戏开发工作中。



■上帝也疯狂

神鬼寓言

莫利纽斯像百米赛跑一样追求解决问题的速度，提倡压力式管理，为了追求效率，他经常凭直觉做出决定，而不是寻求大多数人一致同意的结果。他坚信公司内部的紧张感，必须由公司缔造者亲自营造。当一位部门负责人向他抱怨时，莫利纽斯严肃的回应：“重点不是我对你们授权多少，而是你们赢得了我多少尊敬，表现出得到相应权利的能力。”经历了游戏产业十年的兴衰变幻，莫利纽斯身上产生了一些显而易见的变化，他依然用自己非凡的创造力为牛蛙出品的游戏注入灵动与活力，但却很少参与中后期的游戏制作。莫利纽斯把更多的精力用在日常管理和出席各种商务活动，一定程度上，他在享受权力带给他的成就与安全感——就像他的上帝游戏表现的那样。面对类似威尔 · 怀特必须直面的抉择，莫利纽斯始终热爱游戏开发，也从未考虑放弃公司的管理权力。这种“鱼和熊掌”兼得的姿态，最终引发了他本人与EA的尖锐矛盾。1997 年，莫利纽斯在《地下城守护者》预定发售日的前六周，突然决定将这部反传统的、融合第一人称视角的新形态即时战略游戏推倒重作，面对震怒的 EA，莫利纽斯宣称：“我会为完成这部游戏买单。”最终，新版《地下城守护者》取得了预期的市场成功，在外界的掌声与鲜花中，莫利纽斯的 EA 职业生涯也宣告结束。



▲地下城守护者。

1997 年 8 月，莫利纽斯在英国成立了狮子头制作室（Lionhead Studios），经过两年多的蛰伏，他潜心打造的神秘新作《黑与白》终于浮出水面。游戏延续了一贯的“上帝”风格，带给玩家超乎想象的自由度，在正义与邪恶之间选择立场，培养巨大的宠物，游戏进程会自动适应玩家选择的风格。如果玩家时常粗暴对待子民，培养的巨人宠物性格也会因此变得暴躁。值得一提的是，在《黑与白》开发过程中，莫利纽斯主动拜会了 EA 高层，与昔日东家签署了代理发行《黑与白》的合作协议。莫利纽斯与 EA 的握手言和，是双方审时度势的结果，再一次验证了商业社会的利益法则。其后，莫利纽斯提出了“卫星网络”计划，宣布以低廉的授权费用同小型游戏制作室分享开发工具和素材资源，Big Blue Box Studios、Intrepid Games 先后成为狮子头制作室的合作伙伴。狮子头制作室的当家大作《神鬼寓言》，最初的创意正是来自于 Big Blue Box Studios。莫利纽斯的这项举措，显然是吸取了当年在牛蛙时的经验教训，避免公司盲目扩大规模，借助多方合作来体现合力效应。莫利纽斯在接受访问时坦率的说：“我很想把车开到 150 迈，但这样会损耗发动机，所以有些时候我们需要维持 50 或 60 的速度，建立一个高效的开发团队，还需要很长时间。”



■黑与白。

在莫利纽斯看来，从一个成功者重新成为一个创业者的过程，让他倍感自由，并借此进入了生命中又一个具有创造力的阶段。从个人角度讲，离开 EA 的决定无疑是正确的，但这种个人奋斗通常是难以复制的。如果要揭示莫利纽斯沉浮的原因，在于其建立的完全以自己为主导的公司同 EA 整体运营的矛盾，这是当年牛蛙从草创阶段向成熟公司过渡的必然结果。作为牛蛙的创始人，没有及时完成个人转型的莫利纽斯只能黯然离开。几年后，在狮子头制作室，个性日益成熟的他逐渐明白自己应该成为“共赢者”，而不是“独享者”。职业生涯的低潮，再度激活了莫利纽斯的创新本能，他曾半开玩笑的表示，原来的自己是一个一直在担心的人（Worrier），而现在变成了一个真正的武士（Warrior）。2004 年 10 月，Ingenious Ventures、IDG Ve 等投资公司宣布向狮子头制作室注资，公司正在开发的《黑与白 2》、《神鬼寓言》两款重磅作品也备受业界瞩目，而就在同年，EA 决定正式关闭牛蛙制作组。

历时四年开发，融合莫利纽斯“上帝游戏”精髓的《神鬼寓言》，问世后不仅席卷业内 50 余个大小奖项，而且以超过 250 万套的销量佳绩成为 Xbox 平台上最优秀的 RPG 作品。游戏拥有油画般的田园风格画面，讲述一个少年成长为传奇英雄的曲折故事。《神鬼寓言》成熟的善恶与人物互动系统，允许玩家自由决定成长路线，随着年龄成长，人物的身高外形也会发生明显变化。在某些地区玩家被视为英雄，另一些地区则可能声名狼藉。根据玩家的名声与装束，NPC 也会有不同反应。有趣的是，《神鬼寓言》是少数几部允许一夫多妻，甚至同性恋爱的游戏，玩家在每个城镇都可以选择结婚或离婚。除了精湛、趣味十足的系统，游戏的战斗表现也颇为爽快，手感上乘。遗憾的是，游戏后期存在明显的赶工痕迹，



▲狮子头制作室办公楼。



▲狮子头制作室正门。



▲狮子头制作室接待大厅。

莫利纽斯在开发时高调宣布的若干新颖的游戏元素，部分被取消或大幅度削弱。比如游戏砍掉了玩家生儿育女的功能，植物也不会随时间成长等。这引起了一些玩家的不满与非议，莫利纽斯公开表达了歉意，甚至自我苛责道：“《神鬼寓言》不是一款伟大的游戏，相反，它充满了缺陷。”不过《神鬼寓言》取得的成就，已经大大超过了微软的预期，软件巨人立刻展开了对莫利纽斯的疯狂追求，2006 年 4 月，微软正式收购狮子头制作室，保证赋予莫利纽斯相对独立的开发权。坊间一度盛传这样一个有趣故事：当彼德·摩尔询问莫利纽斯如何确保制作一款令人惊异的游戏时，他的回答是：“我需要足够的时间与金钱，还有，在游戏完成前你最好离我远远的。”

老兵新传

毫无疑问，《孢子》是威尔·莱特多年来尝试与积累的集大成作，游戏凭借独特的互动与模拟元素，成功的演绎了宏大、深邃的物种进化主题。游戏结合了模拟、经营、养成、即时战略、策略等多种游戏类型，通过丰富的随机任务安排，让玩家循序渐进达成各种目标。就像一首澎湃的交响曲，既有高潮的合奏，也有舒缓的间奏，从单细胞进化到多细胞生物，从海洋来到陆地，从部落壮大到国家，再到豁然开朗的浩瀚宇宙，这首乐曲也达到了最高潮。游戏的卡通化风格和背景音乐相当出彩，尤其是部落阶段的击鼓旋律。强大的生物编辑器以及活跃的社区几乎无限延长了《孢子》的生命力。在游戏的最后阶段，当玩家的飞船启航，从天空鸟瞰自己构建的文明，并深入浩瀚的银河找寻其他生命时，这种成就感是难以言喻的。不过游戏的缺陷也很明显，每个阶段的核心元素并未得到彻底释放，多少有点浅尝辄止的味道。比如，游戏城市的不同发展方向差别不大、组装武器或飞船也不会影响实际性能。诸多游戏元素的有机融合，显示了威尔·莱特的大师功底，但《孢子》的问题在于缺少专注，进而影响了游戏性的深度。

威尔·莱特认为《孢子》的游戏可塑性将超过《模拟人生》，未来会有丰富的发展方向可供选择。当然，这位不断尝试超越传统创意疆界的设计大师，已经开始构思新的游戏主题，当被媒体问及是否会超越《孢子》时，莱特微笑的回答：“在游戏产业，下一站，总是意味着更大的挑战，更多的精彩。”1980 年，年轻的莱特和他的朋友 Rick Doherty 驾驶改装的马自达 RX-7，参加急速越野赛车比赛，从纽约布鲁克林到加州的圣莫尼卡，创造了历时 33 小时 39 分的成绩，赢得了这场非法赛车比赛的冠军。当然，现在已过不惑之年的莱特不会再进行如此剧烈的活动，他的新兴趣是收集苏联太空计划的残留物，比如重达 100 磅的太空船舱门、座椅或是控制面板。闲暇时，他会和自己酷爱日本动漫、空手道的女儿 Cassidy Wright，一起欣赏热门的日本动画片。无论如何变化，威尔·莱特始终保持着高度的好奇心，遇到完全不懂的东西，不管是什么领域，他都会刨根问底，在这种追求答案的过程中，这位游戏大师获得了源源不竭的知识与灵感。

2004 年，莫利纽斯入选互动艺术和科学学会名人堂，同年获得了大英帝国军官勋章，这是英国公民可以获得的最高个人荣誉之一。2007 年 3 月，他又获得了法国国家文学暨艺术骑士级勋章。事实上，莫利纽斯从不讳言自己很享受获得的荣誉与声望，但游戏制作始终是他的最大乐趣所在。即将在年底发售的《神鬼寓言 2》，游戏世界十倍于前作，丰富的支线任务让游戏时间超过 100 小时。游戏拥有众多令人眼花缭乱的新特性：战斗增加了地形高低差效果、培养宠物犬协助战斗，在成为英雄或恶魔的选择上，玩家也将遭遇更多的考验与诱惑。本作终于满足了玩家“生儿育女”的愿望，如果选择女性角色，甚至会有专门的孕妇造型。游戏依然允许一夫多妻，但离婚将导致玩家失去一半的财产。对此莫利纽斯评价说：“在游戏中，也许杀死你的配偶是更廉价的选择。”尽管对本作信心十足，莫利纽斯依然告诫自己：“完成游戏比卖出游戏更困难，事实上，市面上的很多游戏并没有真正被完成。”谈及自己的未来计划，莫利纽斯难掩对《生化奇兵》的喜爱，“这部游戏对我影响很大，我非常欣赏他们的设计功力，在讲述一个精彩故事的同时，并不会让玩家停下手中的游戏，我希望未来在这个领域有所尝试。”


■展示《神鬼寓言 2》。



▲在一次玩滑板意外中，莱特摔伤了胳膊。

威尔·莱特所处的位置，让他可以更专注于游戏开发层面，对创意迅速跟进，但对于把不少精力放在公司管理和商务活动的莫利纽斯来说，这并不是一个很容易实现的状态。无可否认，莱特和莫利纽斯都是极富创意的游戏设计师，也有求变的勇气，但是他们身上有着太多不同。莱特工程师出身，一向以从容、温和的风格示人，而莫利纽斯富有管理智慧，以强势和严苛的管理风格著称。可以体现两人差异的还有他们各自的创作理念，尽管都曾制作过模拟游戏，多数作品都具有相似的“上帝俯瞰”式的框架，但《模拟城市》、《模拟人生》和《孢子》本质是以上帝的视角尽“人之事”，而《地下城守护者》、《上帝也疯狂》和《黑与白》则是真正扮演上帝……凭借着审时度势和创新勇气，他们将游戏产业提升到新的层次，并开创了全新的游戏类型。对他们来说，这不仅是一项工作，更是他们的毕生追求。当年，他们给自己定下的目标是创作一款伟大的游戏，它获得的成功、它所传达的独特气质，使该类型游戏成为行业典范。他们个人理想中的一点一滴，都与对互动游戏的热爱和忠诚密不可分，两者结合在一起造就了今天最成功的传奇。


▲威尔·莱特讲解《孢子》。



▲威尔·莱特的大脑年龄是 41 岁。

游戏评台 GAMER CRITICISM

胜负师：四个月是三分之一年，虽然这三分之一年未必是商战最重要的时期，但现实是游戏业界的旺季与淡季划分已相对模糊，各厂商的重要作品都会分散到一年中的各个时期，而且推出游戏的绝对数量也摆在这儿呢，这也就让本次"游戏评台"的内容空前充实！我们不得不对篇幅进行了压缩，并对各机种的游戏进行了一定的平衡。边看评台边回想一下这四个月来的游戏经历，或许也是美事一桩。

我就是来给斯内克泼冷水的

潜龙谍影4 爱国者之枪

Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots

机种 PS3　厂商 Konami　类型 动作　发售日 2008年3月16日

《MGS4》的优秀是有目共睹的，全球各大主要媒体几乎是一边倒地给予游戏极高的评价，即使我们去怀疑这其中有一两分刻意炒作的嫌疑，但游戏那九分左右的实力还是放在那里的。我相信诸位对类似的评论和褒奖看得有点腻了，所以这次就让我先给斯内克泼一盆冷水，俗话说就是"我先扔块砖，等着您砸玉过来。"



偷偷地进村，开枪的不要

游戏还处在宣传阶段的时候，小岛秀夫就提出在本作中将引入一个"枪械组装"系统，并强调游戏中将有多少多少种来源于真实的武器，并可提供多少多少种可供玩家组装用的零部件，将会有多少多少种自由组装的可能。乍一听来好像很猛的样子，可是回过头来仔细一想，不对啊，这个系列不是一直强调"避免战斗"吗？怎么搞成武器博览会了？

实际在游戏中，以强调"潜入作战"为核心的通关过程，除了BOSS战与一两场强制战斗的桥段外，其他时候基本上有一把麻醉枪就可以一路用到底的。玩过前几作的玩家对此也应该是印象深刻，按说前几作里提供的各类武器也不下十几种，但玩到最后，用得最多的还是那把M9麻醉手枪。说到这里，大家可以想想在《MGS3》中也曾大力宣传过的"医疗系统"，号称什么要靠玩家自己选择药物在战场上自我疗伤，结果在后来的游戏中发现也不过是个噱头而已，根本不需要你去"对症下药"，反正每种药都试过以后，没有治不好的毛病。

那是不是说小岛秀夫搞这个系统是一个纯粹的噱头呢？我只能说，一半一半吧。首先，对于游戏传统FANS来说，肯定首先是以"潜入作战"为主，对于这类玩家来说，这个系统显得无足轻重。但是，小岛秀夫所考虑的，是那些第一次接触这个系列的玩家，要他们一开始就接受"潜入作战"这个概念怕是有些强人所难，所以游戏干脆扩大了这个系统的可选择面，也就是说把武器的选择权完全交给玩家，如果你能接受"潜入作战"这个概念，那么你完全可以按照系列的思路去进行游戏，如果你觉得"潜入作战"不够过瘾，那么好吧，这么多武器让你随便使，你把《MGS4》当成《魂斗罗》来玩吧，只要你高兴就行。我相信这应该是小岛秀夫的本意。



做游戏的里面最会拍电影的

熟悉小岛秀夫的玩家都知道，他是一个十足的电影迷，在前几代的游戏中，可以看到不少向经典电影致敬的片段，例如《MGS2》中斯内克在油轮的首次亮相，或者是游戏中雷电与他女友的真名杰克与罗丝（电影《泰坦尼克号》的男女主角名），还有在《MGS3》中，那大段大段的，完全以电影语言与镜头所表现的过场片段。尤其是从1-2-3-4这几代游戏的发展来看，"看"的部分越来越多，"玩"的部分越来越少，尤其是《MGS4》那长达9个小时左右的过场部分，堪比《指环王》三部曲电影版的长度了。

有个笑话，说某人是"唱歌的里面最会说相声的，说相声的里面最会唱歌的"，听起来好像是赞扬，实际上是说这人啥都不精通。对于小岛秀夫，我们可以更苛刻一点来说，他是"做游戏的里面最会拍电影的"，但他绝谈不上"拍电影的里面最会做游戏的"。《MGS4》的过场的确精彩，但是从电影的角度去审视，这并不能算什么佳作，尤其是那些充满了日式表演风格的夸张，以及台词的刻意做作，说它是一部二流导演整出来的"装×"大片也不为过。

但回过头来，非要用电影的标准去评价未免显得太过苛刻，这毕竟是一部游戏而不是一部电影。电影所追求的是在两个小时左右的时间里演绎一段精彩的故事，所以在镜头、台词、表演等安排上的诉求点上都有针对性，而游戏首先强调的是互动性，过场动画也是为这个互动性所服务的。所以我们应该说，在《MGS4》中小岛秀夫是运用了电影般的过场在为玩家展示这个游戏的最大魅力，从这个角度来说，这些精彩的过场动画为游戏增加了不可忽视的可看要素。

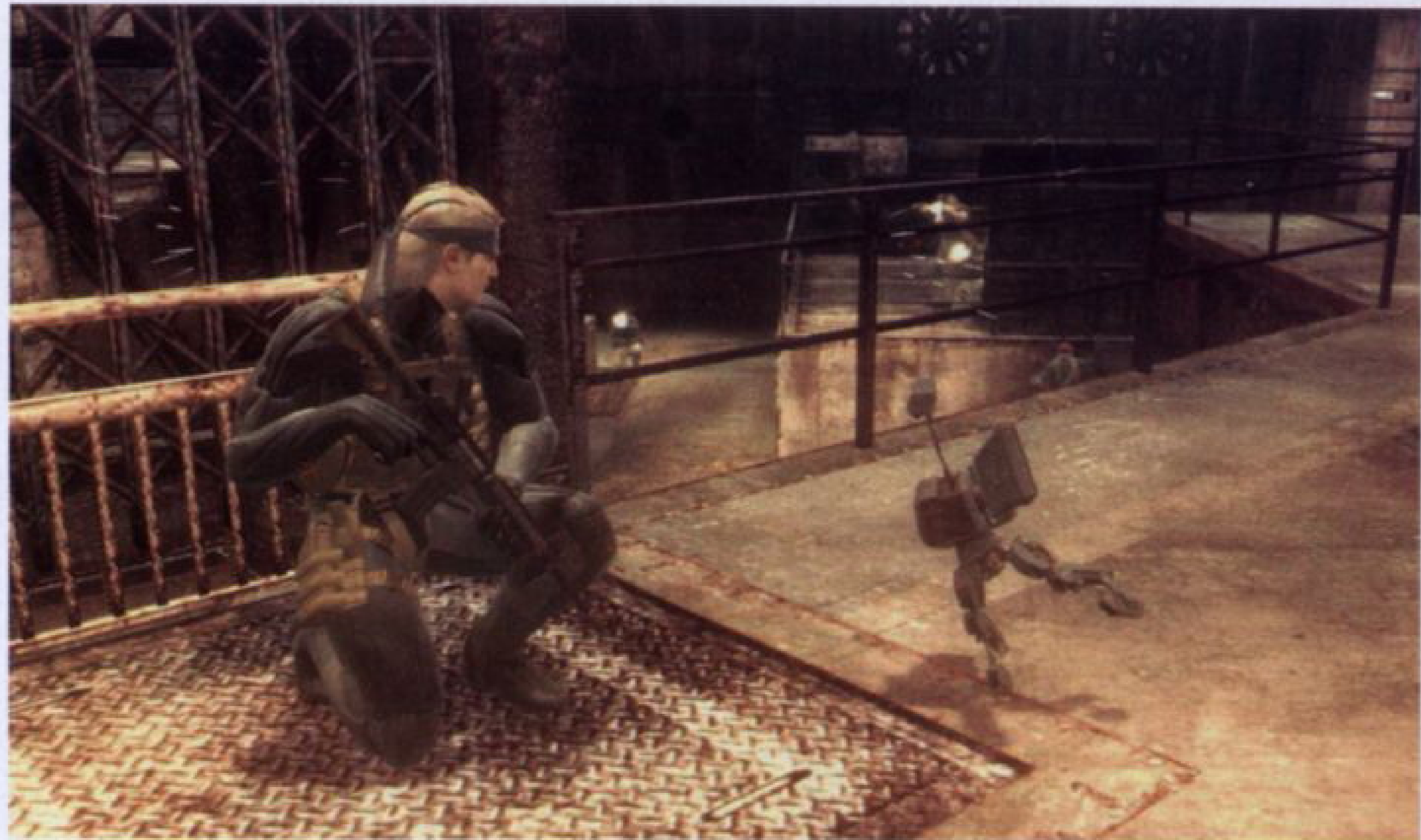
该杀的杀，该埋的埋

《MGS4》是一款非常"FANS向"的游戏，这游戏"FANS向"到小岛秀夫不得不单独做一款《潜龙谍影资料库》(Metal Gear Data Base)来向那些没有玩过或者只玩过一两作的玩家来解释游戏中一切相关的关键词（该资料库在PSN上提供免费下载）。

按照小岛秀夫的说法，《MGS4》是一款集系列大成的作品，除了在剧情上会对整个系列有一个交待外，整个系列中所有的人物也都在游戏中一一登场，这一点对于FANS来说无疑是欣喜若狂的。然而，在我看来，小岛秀夫对一些人物的处理显得有些仓促了，"为了出场而出场"，出场之后又急急忙忙把这个人物从剧情中排除掉。这一点让我想起了最近刚刚开始播放的美剧《越狱》第四季头两集内容，为了掩盖第三季中剧情的不合理与唐突，在第四季开头就匆匆忙忙把几个第三季的关键人物给处理掉，原本是想为第四季做好铺垫，结果却显得太过突然而令观众一时难以接受。

为了照顾那些现在还没有玩到游

戏的朋友，这里就避免剧透，不提及具体哪些人物了。我想说的是，对于人物的处理，实际上也是对于剧情的处理。即使是长达9个小时的剧情部分，对于整个系列来说也并不够长，为了能安排几乎所有重要角色登场，小岛秀夫在这方面还是很花了一些心思的。但这些人物孰轻孰重，在不同的玩家眼里看来也各有不同，小岛秀夫目前的这种处理方式，应该说是在不同的侧重点找到了一个平衡点。总之，你想知道的一切，在《MGS4》中基本都能找到答案，即便这个答案有那么一点强迫你接受的意思。



食之无味，弃不足惜

实际上，到现在为止，我没有碰《潜龙谍影在线》哪怕一分钟，在我看来这是一个完全可以忽略不计的部分。其实在《MGS3》的时候，我在那个版本的《潜龙谍影在线》里还曾鏖战过一阵子，毕竟初上手的时候还是有一些新鲜感的，但随着游戏时间的进行，我就觉得这个打着"MGS"旗号的网络对战游戏越来越别扭。

网络对战，强调的是对抗性和节奏感，对于战局瞬息万变的把握，以及征服其他玩家的快感，但《MGS4》这个游戏系统，是不是适合网络对战，我觉得是有待商榷的。与三代中附送的那个网战模式相比，这次的《MGO》还是做了很大改动的，例如越肩视点，还有武器系统的装配等等，目的就是让系统更加注重对抗性，同时还引入了"MGS"所特有的诸如情报获取以及玩家之间的提携等等。

简单来说，这个模式到底好不好玩，同样是一个见仁见智的问题。我的看法就是，这个系统在对战过程中，激烈程度不够，换句话说就是火爆程度不够，游戏中到底是强调正面冲突还是强调隐蔽作战，玩家在对战过程中容易被系统分心，而不能全身心地投入对抗中，搞得人左右不是。网络对战，毕竟还是越简单越单纯越好，电光火石之间大家一较高下，要让玩家的成就感来自于"爽"，这一点上《MGO》还需要多多学习。

是结束，还是开始？

《MGS4》是结束了，为整个系列画上了完美的句号。但《MGS》会不会结束？恐怕玩家和Konami都不会答应(笑)。以发展的眼光来看，《MGS4》为整个系列提供了一个新的思路，这个系列可以从此不再拘泥于"系列"这个角度，完全可以在续作中为整个系列拓宽新的发展路线。

不过话说回来，与其去期待《潜龙谍影5》，不如我们还是让小岛秀夫先给我们做一个《潜龙谍影4》的完全版吧！

推荐 ★★★★★ **点评人** 多边形

沮丧时刻 游戏中，与梵普一战。相信不少玩家在一周目的时候，对于如何杀死这个"不死身"绞尽了脑汁吧？我有个朋友据说是和梵普鏖战了七十几个回合仍不得其法，于是开始怀疑这会不会是游戏的BUG。我还算好，重试了十来次终于找到干掉他的办法，不知道你在第一次的时候用了多长时间才想到呢？

扎实用心的真·音乐游戏

旋律天国 金

リズム天国ゴールド

机种 NDS **厂商** Nintendo **类型** 音乐 **发售日** 2008年7月31日



2006年的夏天，那时候GBA平台已经到了末期，越来越少游戏能引起我的兴趣，直到我发现了一个叫做《旋律天国》的游戏，游戏的开始画面很简单，点了开始以后居然出现了一个不断闪动一串黑点的白色画面。对于日文完全不懂的我就开始瞎琢磨，这到底是个什么东西呢？仔细观察规律外加多次试错以后才发现似乎按节奏按键画面才会有反应。好一通折腾之后才通过了这个测试(后来才知道就是个简单的节拍器)。它的正篇游戏进行方式类似于《瓦里奥制造》，小游戏个个搞怪，不过玩起来完全依赖节奏感，当时这么新奇的玩法的确让人很是着迷。

2008年，同样是夏天，NDS上的《旋律天国 金》不知不觉就降临了，玩过之后，我仍然有着当年第一次接触这个系列一样的新鲜感觉。心里一直有一个偏执，感觉相比《热舞革命》、《吉他英雄》等看画面按键的游戏来说，《旋律天国》才是真正的音乐游戏。它的设计思路非常"反常"，完全无视Video Game这个旧框框，视觉仅仅是辅助，甚至有时是陷阱。想要玩好它，依靠的不是视觉而是听觉和节奏感。游戏通过手和耳的配合创造出一种和谐的旋律，就如同优秀的舞者随音乐起舞一样，给玩家的听觉、视觉、触觉带来"通感"似的愉悦。

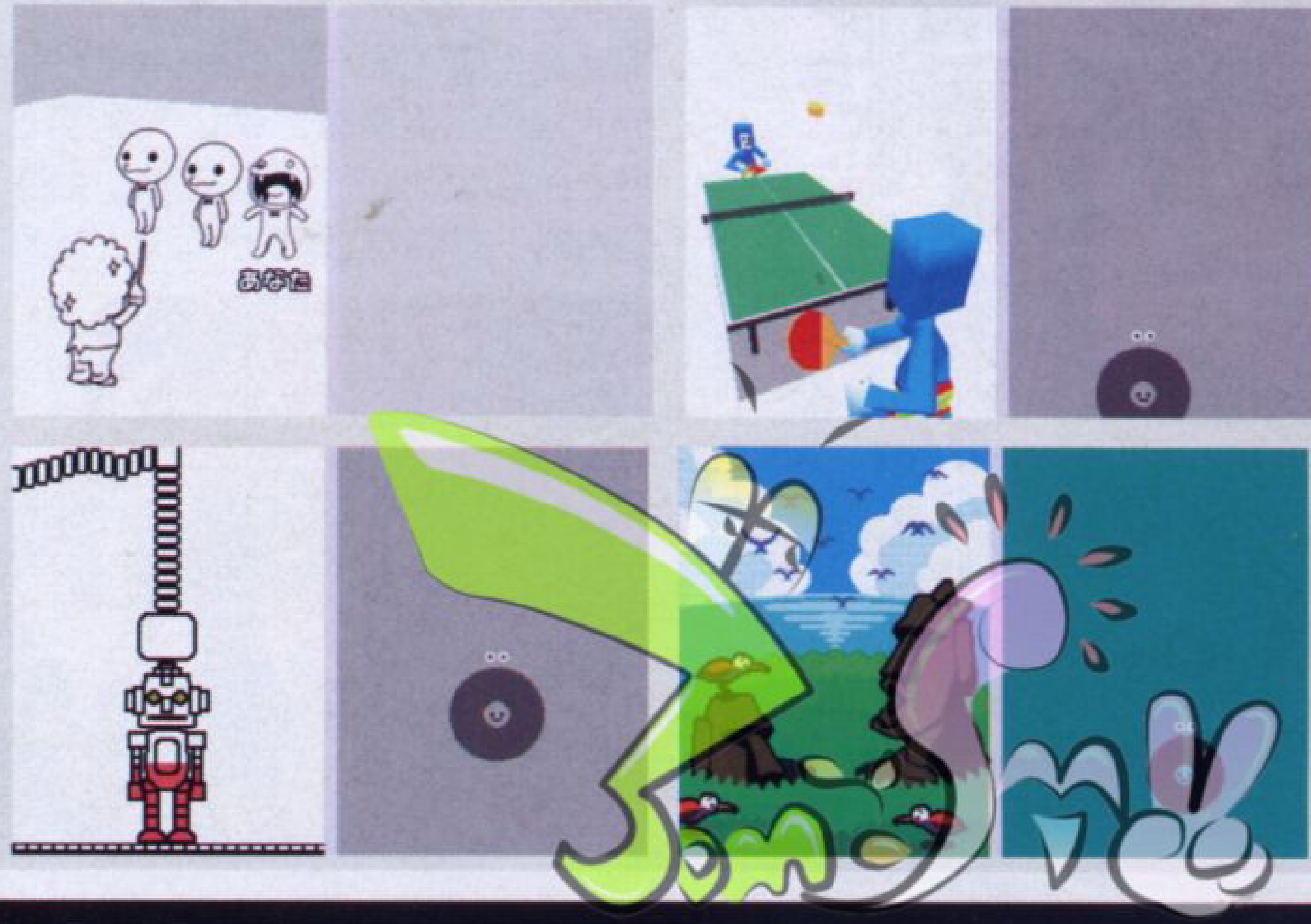
NDS版的《旋律天国 金》不仅有着改进的音效音质，更是因为触摸屏而加入了滑动这个动作，这让游戏中处理拍子的方法更加多样，制作组也玩出了更为丰富的花招。前作中给你乐感打分的方式仍然保留，在游戏的过程中很好的让玩家体验到了自己的成长。

在玩的时候，我发现制作组依然保留了前作恶搞的本性不改，并且在更多的小细节上都体现出幽默之处。比如在机器人工厂这一关中，你的每一种错误都会造成不同的结果。当你没抓对拍子放下加油喷头的时候，机器人的脑袋就会歪向一边；当你抓对拍子但是没灌满时，机器人就会晕头转向地摆脑袋；假如你稍微灌过了一点，机器人会抱着脑袋头痛；如果你灌得实在太多了，机器人甚至会爆掉。所有的动作都是以节奏的标准严格计算的，这个仅仅耗时一分多钟的小游戏却有四种反应，足见制作组之用心。

实际上这款游戏的细节之美还有很多，如果你细心的话还会发现，每个小游戏的游戏屏和触摸屏的颜色也是不同的。为了避免分散玩家的注意力，触摸屏的底色通常是比较暗色的。连这么细小的地方都注意到了，让你不由得对于制作组肃然起敬。尽管这款游戏并没有被冠上《旋律天国 II》的名号，但我想它绝对有着与之相称的品质。或许《旋律天国》的制作组还在酝酿一次更新鲜的创意？这的确让人期待。

推荐 ★★★★ **点评人** 丁丁

浪漫时刻 游戏4-4关的恋之实验室中，伴着轻柔的日式流行乐和橙色的夕阳用手中的试剂瓶有节奏地挥动出一颗一颗爱心，玩的过程之中让人心里真的会荡漾着一股暖意。



进化与腐化，两手都要抓

女神异闻录 PERSONA 4

ペルソナ4

机种 PS2 厂商 Atlus 类型 角色扮演 发售日 2008年7月10日





从强势到伪娘

从《P3》到《P4》，两年的时间对于这个需要紧跟时尚潮流的游戏来说已经是相当长的一段时间了。当然，使这个系列开始向"潮"的方向转变也正是从3代开始的。3代的数位主人公几乎涵盖了当时比较流行的几个套路，但是在性格特征的刻画上却亮点不多。到底"机械娘"还是没有什么悬念地赢得了大多数玩家的"芳心"，以至于在主人公牺牲之后的资料片中，制作人又请出一位机械娘并将其扶正，正篇中留下的不明不白的结局也得利于这位新角色的加入勉强算是给玩家了一个交代。游戏中稍显强势的"恶男"出场没多久就因剧情需要英勇献身，结果剩下为数不多的男性角色除去存在感不强的主人公外，基本都是为了搞笑而存在的了。

阴盛阳衰的情况到了4代愈演愈烈，邪恶的制作人为了配合这两年流行的"伪娘"文化更是在剧情中安排了小熊这样唇红齿白的角色出场，学院祭中安排男性角色穿女装出场表演的桥段更是将制作人的险恶用心赤裸裸地暴露出来。看似剽悍的不良少年完二君居然是个内向害羞的大男生，加上存在感更加薄弱的主人公，男性角色中根红苗正的阔家少爷花村阳介自然就冒了出来，在最近的"最受欢迎角色"调查中拔得头筹，实在是不得不佩服制作人对"腐"文化的嗅觉之敏锐。相比之下4代的女性角色们反而没什么突破，暴力女里中千枝、外冷内热的天城雪子基本是在每个角色扮演游戏中都会出场的类型，本来有望竞争最佳伪娘的直斗居然真的是女扮男装实在是让人眼镜大跌。纵观这两代人设，这个系列将吸引到越来越多"腐女"关注的想法伴随着一阵恶寒油然而生。

从简单粗暴到细致体贴

虽然《P3》对系列的风格做出大胆变动，但其实它的系统还是非常传统的，传统角色扮演游戏中许多不人性化的固执设定都被完整地保留了下来。游戏中的提示很少，而且对仲魔相关的技能解释过少，刚接触该系列的玩家在战斗时很难从日文技能名中了解到技能作用。另许多玩家头疼的



最终隐藏BOSS，也是因为只能使用主人公一人战斗，而且失败后还要重新爬一遍10层的隐藏迷宫，这种依靠不合理来造成玩家挫败感的设定，在如今的游戏中已经很少看到。《P4》在完善系统的同时，将原来的许多设定变得更加人性化，战斗更换PER-SONA时可以对PERSONA的技能等资料进行查询，最终隐藏BOSS也因为可以直接挑战和允许同伴加入战斗而使难度有所降低。但这并不是说本作的可玩性降低了，成熟的系统令可研究的东西有增无减，想要完成所有隐藏要素，至少需要完成三周目才行。当然，我们也可以看作这是Atlus对轻度玩家的妥协，只有寻求更多玩家的支持才能将这个系列发扬光大。

推荐 ★★★☆ 点评人 火云

雷人时刻 剧情发展到学院祭当看到五大三粗的完二浓妆艳抹并穿上女装出现在舞台上的那一刻，真的把火云雷了一下，再次鄙视制作人的恶趣味。



久旱逢甘霖，薄暮过后是晨曦！

薄暮传说

テイルズ オブ ヴェスペリア

机种 X360 厂商 NBGI 类型 角色扮演 发售日 2008年8月7日

经过大半年的等待，"《传说》系列"第一款次世代正统新作终于来到了我们的面前。作为一款继承多于革新的作品，《薄暮传说》可能并不会给渴望震撼的玩家带来太大的冲击，但对于大多数期待日式角色扮演游戏佳作的人而言，本作的出现确实起到了很好的解渴作用。X360平台上日式游戏的第二次勃发就此打响。

画面证明一切

《薄暮传说》里大部分的场景都制作得非常精美，这是有所有玩家目共睹的。或许是因为在去年的《信赖铃音》上积累了一定的经验，游戏中相对柔和的画面处理方式让人看起来觉得非常舒服，流程初期的花之街、港口城市以及后期的石英林等等都给人留下了很深的印象。系列的另一项招牌——藤岛康介颇具幻想风格的人设在本作中同样引人注目，配合上丰富的饰物和换装系统，很多FANS都会陷入其中无法自拔。最让人叹服的是，在游戏的细节方面，制作小组甚至将踩下的脚印以及拂面而来的微风这些很小的地方都巧妙地刻画了出来，以至我们有时不禁会产生陶醉于其中的感觉。另外，本作特地加入的天气变化这一要素也令人眼前一亮，从晴空万里到阴云密布，从烈日当头再到晚霞满天，这些让FANS感动的天气变化通过次世代平台强大的机能完美地展现在了我们面前，使得游戏中的世界更加饱满和生动，充满了探索的乐趣。

这才是爽快的《传说》

在玩家关心的战斗部分，游戏也做得相当不错。虽然之前很多没有接




触“《传说》系列”的人对本作3D的战斗方式是否能很快上手产生过怀疑。但是实际游戏时可以发现，通过在手动与半手动这两种操作方式间的切换，我们不但不会因为战斗场景是3D的而乱了阵脚，战斗策略的多种可能性反而因此大大增强。简单且容易上手的连续技让战斗变得前所未有的流畅与爽快。不仅如此，直观OVL槽在游戏中也非常实用。尽管到了后期可能会觉得部分招式会有点重复，但FS攻击的引入很好地弥补了这方面的不足，尤其是Hard以上难度，合理地搭配招式的优势会表现得比较突出。



令人怨念的不足之处

游戏的其他地方同样也存在一些这样或那样的遗憾，比如SKILL系统存在感过于薄弱，同伴有限的AI，单调的剧情触发方式……但这些都不算什么，最令那些追求完美的玩家不爽的应该就属本作的BOSS战中秘密任务的设定了，这些本意在于提高战斗技巧性的任务，到最后完全变成了为了强迫玩家去拿成就的一个累赘与怨念，既没有技术含量，也毫无挑战性可言，纯粹是应付差事之举。这个令人遗憾的不足让游戏的过程多少显得有点拖沓。但话说回来，毕竟《薄暮传说》才是一个新的开始而已，所以我们有理由期待下一部《传说》会克服这些小缺点，以更完全的姿态带给广大玩家一个崭新的晨曦！

推荐 ★★★★ **点评人** 九兵卫

忍耐时刻 为了要完成BOSS战中的那些秘密任务，经常会遇到必须等待其使出特定招式后才能发动攻击的情况。看着BOSS狂妄嚣张地对我方下毒手，自己却只能乖乖地站在原地打不还手骂不还口。我一忍再忍，直到最后实在是忍无可忍……

平民特工的次世代首演

谍影重重

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy

机种 PS3/X360 **厂商** Sierra Entertainment **类型** 动作 **发售日** 2008年6月3日



老故事新面孔

说到电影和小说世界里的失忆特工伯恩，可能很多人都会竖起大拇指。从1980年的畅销小说，到2007年票房过4亿、获三项奥斯卡技术类大奖的《谍影重重3》，伯恩和主演马特·达蒙的名字为更多人所熟悉。同样是虚拟世界，如果提到游戏中的伯恩，或许你的脸上会露出怀疑的神情。毕竟，“电影改编游戏”在游戏圈内不是个什么光鲜的类型分支，其平均质量的低劣也是不争的事实。不过，《谍影重重》游戏版算是个意外，尽管这是款播放CG动画都会偶尔丢帧的游戏，却在游戏电影化思路上有着非凡的创新，可以说高出同类作品不止一个档次，就这点而言，《谍影重重》也值得小说迷或是影迷尝试。

游戏版《谍影重重》讲述的并不是一个全新的故事，剧情还是以电影第一部“伯恩的身分”为蓝本，基本忠实于原著。当然，出于保证游戏流程长度的需要，对部分电影中一笔带过的内容进行了扩展，比如导致伯恩失忆的船上刺杀任务，就用了两大关的篇幅来描述，并以回忆的形式追加了伯恩失忆前执行的一些任务。虽然说多少有些牵强，但对于剧情服务于主体的电子游戏娱乐来说，也在可接受的范围内，甚至追加的那场最终BOSS战都还算顺理成章。而且游戏版还对2002年上映的《谍影重重》第1集的不少经典场面予以了八九成相似的还原，尽管因为马特·达蒙肖像费用过高，让游戏中的伯恩长了一张大众脸，但与其平民特工的形象倒也契合。只要能把影迷玩家的记忆拉回到几年前，并有重温一遍影片的冲动，那就达到效果了。



间谍游戏黑马

说到底，我们谈的是游戏，如果游戏本身有问题，那就算把整个电影灌到游戏光盘里，那玩家也不会买账。如果说本作有什么明显的缺点，那应该是流程的长度，11个关卡五六个小时便可通关，的确稍短了一些，但这主要是游戏继承了电影紧张紧凑的特点，整体节奏偏快所致。“特工本能”系统让本作有别于一般的特工游戏，玩家下一步的目标会在地图上显现，目的明确，与线性的流程结合，使游戏很少出现冷场的局面，让很多人能够并愿意一口气将游戏打穿，这样一来，也让游戏流程显得更短。

游戏的制作人曾自夸，说本作是高度“电影化”的游戏，其实我觉得他的意思应该指的是“表演性”。游戏中把特工格斗技那种简单、直接、迅猛，追求一击即中的感觉，用类似于QTE的方式表现出来，短短数秒甚至仅一秒钟的必杀表演动作，加之镜头高速的切换，的确营造出了很强的电影感。至于必杀表演动作会与环境互动并产生变化，可谓神来之笔，既展现了伯恩训练有素、随机应变的特工本能，也改变了QTE表演动作重复观赏价值低的情况，时常能给人以惊喜。虽然只是多设计了几种表演动作，但已经为目前遭遇瓶颈的QTE系统指了条明路了。

和很多间谍游戏一样，本作中有格斗、射击、驾驶等元素，并有四套相对独立并可以切换的操作方式，就手感而言还比较到位，格斗部分尤为出色，但与射击相比，又有些难度上的失衡。好在制作方并没有要一口吃成个胖子的打算，没有把三部曲的剧情全部拿下，这样一来反正电影还有两部可改编，游戏本身仍有进一步完善的空间。作为电影改编游戏中的黑马，我也希望游戏版《谍影重重》能继续一路“黑”下去。

推荐 ★★★☆ **点评人** 胜负师

成就时刻 对于X360玩家来说，本作的另一个好处是成就好拿。大部分成就都是累积式的，而各难度过关、通关这类成就点数，也可以利用“每关打低难度打到最后一个复活点，退出游戏调最高难度接续过关”的方式快速取得，这成就实在有点儿白送的意思。

一年一度的掌上高达战争再爆发

高达 战斗领域

Gundam Battle Universe

机种 PSP 厂商 NBGI 类型 动作射击 发售日 2008年7月17日



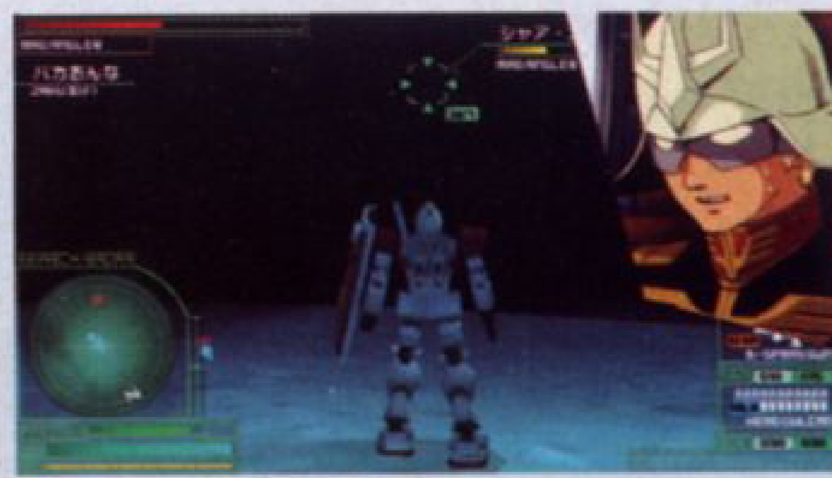
菜鸟变老鸟，强化战斗训练

自打《高达 战术对决》在PSP上首次登场之后，这个系列便一发不可收拾，每年推出一作的频率比起一些热门游戏来说并不算很快，但不断完善的系统和越发显得充实耐玩的游戏内容却令这款游戏的支持率稳中有升。在日趋泛滥的高达题材游戏中，也成为值得关注的系列。

作为一款改编自动漫作品的FANS向动作游戏，对原作的高度还原和良好的操作手感一直是玩家们所期望的，我们可以看到，自从Namco与Bandai合并之后，通过技术的互补，高达题材动作游戏的综合游戏性有了很大提高，而我们现在所提到的这款游戏乃至这个系列，正是这种技术力整合的结果。并且，相对于以往的同类游戏，在游戏中加入大量教学关卡的做法已经成为这个系列的最大特征。通过在教学关卡中的反复训练，就算是初次接触这个系列的新手菜鸟也可以迅速掌握各种操作技巧。而对于系列的老玩家来说，拿到新作之后直接从任务模式切入正题，这使得游戏本身的连贯性和快节奏也有着很好的体现。更何况，通过对系列前作存档以及操作方式的继承，老玩家们可以免去了一些不必要的重复战斗。从另一方面来看，这样的设定也使得系列作品有着很强的延续性，进而获得较为稳定的玩家群体。

脱颖而出的高达品牌









提起高达题材的动作游戏，除了以这款《高达 战斗领域》为代表的掌机平台系列作品之外，另外一个值得大家关注的就是移植自街机的"《机动战士高达 VS.》系列"了。从当年分别向DC和PS2平台推出过移植版的《机动战士高达 联邦对吉翁》开始，这个逐渐成熟的系列也受到了众多高达迷的追捧。此外，还有一些较为分散的同类作品，如《高达战记》、《相逢在宇宙》以及作为Namco与Bandai合并合作项目的《一年战争》。可能接触过这些作品的玩家会有所认识，《高达战记》所表现的是以陆地环境为大背景的MS作战，强调各种机体的重量感和对简单战术的运用；《相逢在宇宙》则可以让玩家在一款游戏中体会到多个时期不同性能机体的作战性能，且以宇宙战为主；至于有着"天马计划"之称的《一年战争》，则是一款由Namco游戏开发人员参与制作的高品质动作游戏，凭借Namco的技术力，MS的各种动作变得十分流畅，游戏的完成度也相当高。相比之下，《高达 对战》和《机动战士高达VS.》这两个系列则是采取技术接力和继承优点的方式延续下来的，而作为"《高达 对战》系列"最新作的《高达 战斗领域》，更是将这种接力体现得更为突出。作为一款单纯依托掌机而存在的游戏，能够在机能相对不足的前提下获得媲美甚至超越家用机平台同类作品的不俗品质，这是相当不易的。而对于玩家来说，目前所能够做到的，就是在一次的战斗中去反复品味这款游戏的独到之处，感受它的魅力所在。

推荐 ★★★☆ 点评人 炎骑士

心跳时刻 战斗的胜负在一瞬间见分晓，这款游戏将瞬息万变的战场气氛把握得相当出色。在机体耐久度所剩无几的关键时刻发动SP攻击将敌方BOSS一口气干掉，爽快之余，你甚至可以听见自己怦怦的心跳声。







又爱又恨，感动与抱怨并存！

泪洒三重冠

ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地

机种 PS3 厂商 Aquaplus 类型 策略角色扮演 发售日 2008年7月17日

花冠

令人为之倾倒的美丽

早在游戏发售之前，很多人就等不及给《泪洒三重冠》戴上了花冠，因为它的外表实在是太"美丽"了。如果把本作仅当作是一款Galgame，则绝大部分的FANS应该都不需要再苛求什么了。游戏的配音方面，涵盖了从新生代的中原麻衣、小清水亚美，到个性十足的植田佳奈、清水爱等众多知名声优，甚至还包括实力派的后藤邑子、田中理惠、名冢佳织，阵容的华丽程度足以让所有的声优控在第一时间缴械投降。虽然我们想像不到制作公司花了多少金钱和精力在一部作品中请来这么多的大腕，但在游戏过程中这些声优的出色表演给角色带来的吸引力却实实在在地打动了每一个玩家。不仅如此，本作在动画方面也同样没有半点马虎，除了AQUAPLUS本社的看家画师宫崎渚（负责过《D.C. II》等多部作品的动画导演），曾在业界获得多项殊荣的STUDIO 4°C的加入也给这款游戏锦上添花，花费近百小时将游戏通关的玩家，看到通关的那段TV版动画预告也算是值回一点票价了……

除此之外，游戏另一个不可忽视的卖点就是穿插在流程中那些同样"美丽"的CG图片。这些画风唯美精致的CG图片有一个共同点，那就是它们都以服务男性玩家眼球为主要目的，估计这也是很多人将游戏进行下去的最大动力吧。可惜的是游戏里的CG图片只能在游戏中欣赏，不能像同类游戏一样将其设为主机壁纸是一个比较大的遗憾。

泪洒

让人感到恐怖的难度

"想不到，实在是想不到"，这是游戏进入到中盘后令人发出的最大感慨。尽管制作人在发售前曾经发话，完成游戏的Hard难度将需要50小时的游戏时间，但实际游戏过程证明，想要打穿Hard难度的一周目起码需要70至80个小时，这还是在剧情全部跳过的情况下。一款以画面为角色为

卖点的游戏竟然会让玩家在游戏的系统和难度上如此地费脑筋，这应该是出乎很多人的意料之外的。至于游戏这么耗时间的原因，其一是游戏本身的流程就比较长，尤其是第8章以后；其二，后期敌人的配置过于强大有时会让人很无柰，连续的BOSS战加上强力的魔法攻击实在是有刁难玩家的嫌疑。此外，本作拖沓的练级部分也让玩惯了普通策略游戏的人觉得有些怪异，幸好游戏独有的元素周期循环系统让战斗更富于变化，策略性也十足。



其实话说回来，本作的难度设置也并非一无是处，最大的好处就是满足了近期缺乏日式游戏大作的PS3玩家打发时间的需要。而且，具有挑战性的游戏难度也重新点燃了很多策略游戏FANS的热情，只要肯去摸索，只要肯下工夫，使出浑身解数完成一个高难度的关卡之后的成就感还是值得我们去付出努力。

总之，《泪洒三重冠》就是一款"美丽"与"恐怖"并存的游戏，对于有爱或者喜欢挑战自我的玩家，这是款难得一见的佳作；而对于不擅长策略游戏或者急于通关的人来说，做好长期作战的心理准备则是开始游戏前必须要做的一件事。

推荐 ★★★☆ 点评人 九兵卫

泪奔时刻 当游戏第8章最后一关自己无数次地受到敌方魔法师暴雨般的攻击洗礼、最终只剩下一名队员苟延残喘地来到BOSS脚下时，看到盖乌斯放超杀时露出的那张得意的窘脸，我泪奔了……

改革未成功，游戏需努力！

零 月蚀的假面

零 月蚀の假面

机种 Wii 厂商 Tecmo 类型 动作冒险 发售日 2008年7月31日



和《零 刺青之声》刚发售时一样，《零 月蚀的假面》也遭遇了很多不同的意见，有称赞其吸引人的玩家，也有认为它是一次大退步的玩家，它比我们期待的要逊色一些，但是又没有差到让人失望的地步，那么，它和之前几作相比究竟怎么样呢？下面就让我们结合系列前几部作品，为大家全面剖析本作的真正实力。

一比 操作

本作最大的变化就是将操作方式改成了使用Wii手柄的体感操作，对习惯了使用传统手柄操作的玩家来说确实不太容易适应，而且其最大的弊端是移动右手的遥控器仅能调节镜头上下移动，左右移动还是需要依靠左手双节棍手柄上的摇杆，这样就使一个简单的移动镜头动作被分解在了两只手上，遥控器手柄的指向作用也完全没有得到发挥。实际游戏过程中，玩家还会发现在紧张的战斗中，由于手柄设计的缘故，双节棍手柄上的C键是那么难以同时和Z键、摇杆一起操作，想要按下C键使用强化镜头？好好调整一下自己的姿势吧。

当然了，操作方式的改变也带来了趣味性，本作首次加入了让玩家持续按着A键去拾取物品的设定，当玩家在中后期时不时被突然冒出的幽灵手抓住想要拾取道具的手并失掉道具的时候，这个设定的巧妙之处就完全体现出来了。

二比 系统

和《零 刺青之声》相似，本作也采用了多主角推动剧情的方式，三名主角的特点各不相同，能力也大有区别。另外，在前作的基础上，本作不仅在射影机的强化方式上有所改革，还设计出了一种名叫"灵石灯"的武器专供男主角使用，这也是除了射影机之外系列中首次出现的其他可以克制幽灵的武器。除此之外，游戏的隐藏要素足够丰富，战斗也一如既往地紧张感十足，比起之前的任何一作来说都不逊色。

三比 角色

三名主要角色+一名很快就变成幽灵的配角，本作的可操作人物阵容可谓是空前壮大，而且在人物刻画上也保持了系列的平均水准。海咲的强势、圆香的软弱、雾岛的善良、水无月的柔美，虽然三名女角容貌相仿，但是通过截然不同的性格，玩家可以立刻将其区分开来。当然，本作最大弊病之一就是最终BOSS朔夜被塑造得非常缺乏存在感，无论性格还是遭遇都无法给人留下深刻印象，比起前几作的BOSS的冲击力与震撼度来说简直是完败。

四比 剧情

多角度叙事是给作品增加纵深感与悬疑度的一个好方法，本作就是如此，当玩家将一名角色的路线走完的时候，其实根本就对曾经发生过的事情两眼一抹黑，只有走完所有人的路线才能把整个剧情理顺，拨开云雾见青天。比起《零 Zero》和《零 红蝶》式的单线故事，本作的叙事方式无疑要更难把握一些，但可惜的是，由于剧本本身的缺陷，即便采用了这样的叙事方式，本作的剧情也并未让人感到有什么强烈的震撼之处，没有令人印象深刻的悲剧、没有让人又恨又怜的最终BOSS，甚至缺乏一个可以在游戏结束后让玩家深入思考的主题，因为本作的主题是亲情和爱，这样两个任何游戏都在反复强调的单词对我们来说确实已经太过熟悉了……

五比 恐怖度

如果你是从《零 Zero》就开始接触这个系列的玩家，那么本作那一点小小的手段对你来说应该早已免疫了，它既不像《零 Zero》那样有突然在开门时出现的幽灵，不像《零 红蝶》那样，很多怨灵出现的方式都让人难以忘记，也不像《零 刺青之声》那样会在梦中醒来时被蹲在床边的幽灵吓到，本作甚至取消了即死时刻的设定(画面变成黑白，最终BOSS一摸即死)，让游戏的恐怖感降到了最低，如果你是一个非常胆小而又想玩恐怖游戏的人，那么恭喜你，从本作开始下口吧。

综上所述，虽然游戏系统已经成熟，但是一贯都是亮点的剧情却成为了本作最大的弊病，游戏本身素质颇高，留给人回味的却寥寥无几，这些显而易见的缺陷是无法忽视的。本作的这次尝试没有取得高分，但是我们仍然可以对之后的作品报以期望，因为我们都知道，它还有很多能量没有发挥出来。

推荐 ★★★☆ 点评人 玛娜

燃烧时刻 "《零》系列"几乎每一作都有一两名非常美丽的幽灵让玩家魂牵梦萦，本作中更是如此，美艳的怨灵屡屡出现，特别是集可爱美艳邪恶于一身的亚夜子登场时，相信所有怪叔叔都和我一样突然燃烧起来了吧！



目前掌机《机战》的最强作！

超级机器人大战A 携带版

スーパーロボット大战A PORTABLE

机种 PSP 厂商 Banpresto 类型 策略角色扮演 发售日 2008年6月19日



本作是2001年发售的GBA版《超级机器人大战A》的重制版本，借助PSP机能和容量上的大幅提升，战斗画面得到明显强化，同时也添加了语音。这两项对于"《机战》系列"游戏来说是相当重要的，也使得游戏的体验更加完整，而且值得表扬的是，战斗和存档时速度很快，也可以随时按×键来取消动画。不过本作在流程方面并没有变化，甚至隐藏要素都几乎完全相同，对于熟悉GBA版的玩家来说，画面语音之外的新鲜感主要就来自系统的变更了。

掌机上的各系列游戏，大多会尝试一些系统上的特别变更，然后根据玩家的反应来加以评估调整，本作也不例外，这次的乱数保存、连续目标补正、0修理费用等都是典型的例子。乱数保存本意是在存档的同时储存乱数，使得读档之后相同的行动会导致相同的结果，从而使得SL行为得到一定程度的控制。但是遗憾的是，由于连续存档即可改变乱数，这个新系统形同虚设，不过是增加需要SL的玩家多一次的存档而已。虽然如此，我们也可以看到厂商希望提高难度的信号，这同样体现在连续目标补正这一系统上。

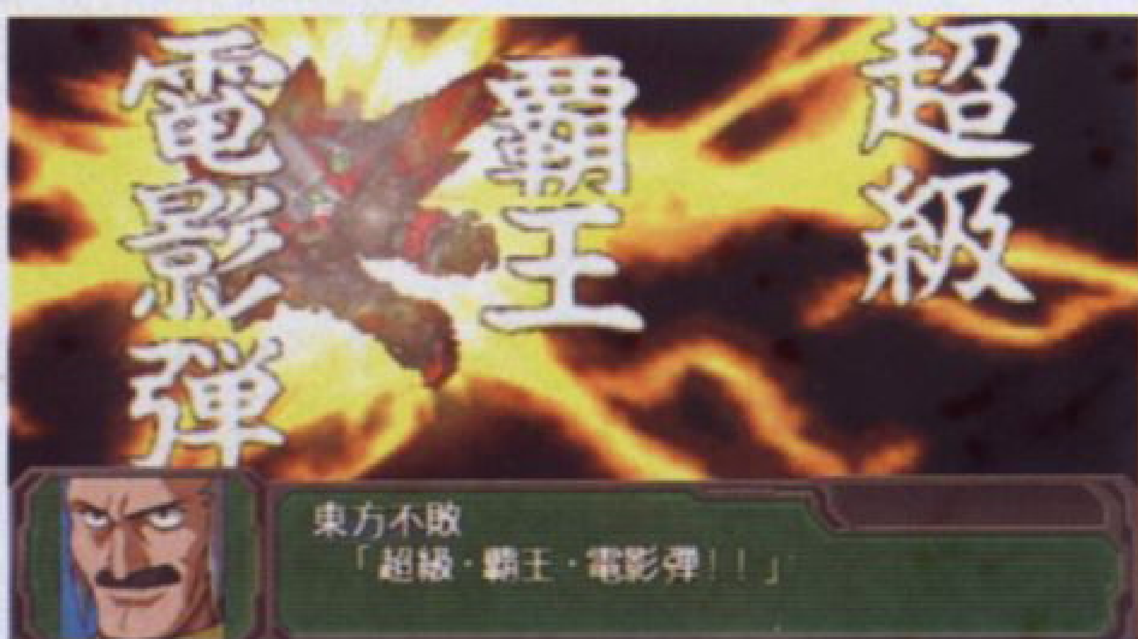
这个系统的具体内容也很简单，同一回合中，回避敌方的攻击后回避下降，多次会累计，被命中后补正归0。这一系统避免了以往高回避的机体再挂上大幅提升回避的ハロ之类的部件后，敌方命中率基本为0，可以直接扔到敌人群中随意反击的情形，使得我们作战时需要步步为营，更多依靠援护防御来保证己方的安全。但是，这一系统也改变了以往真实系和超级系之间的平衡，以往真实系追求的是敌方"打不中"，超级系追求的则是敌方"打不动"，有了这一系统之后，打不中已经无法保证，加上武器威力方面的差距，使得真实系(G高达除外)在本作的活跃程度大为降低。至于0修理费，只是为了平衡一下乱数保存带来的难度上升，不过由于乱数保存的无意义，0修理也就变成意义不大，倒是使得"自爆"精神的使用频率有所上升……

和这些相比，本作在机师ACE奖励和机体全改造奖励方面进行了更加个性化的设置，倒是让人耳目一新。机师的击坠数50以上后出现ACE标记，早期作品中只是获得出击气力+5和击坠资金增加的效果，本作中则会获得各个机师独特的效果，有些在游戏中非常实用，这就使得我们更加注意击坠数的分配，而不是集中在几个主力身上。比较有特色的ACE奖励有ジュドー(移动后可使用地图兵器)、ドモン和东方不败(气力上限200)、万丈(使用热血或魂攻击时可发动会心)、カミーユ(气力130以上伤害+20%)、ボス(移动后可补给、命中率+25%)等等，有些甚至能够影响到我们对人员的选择。类似的，机体全改造奖励这次也很有特色，Zガンダム和ザンボット3会追加最强武器，ジム・カスタム(攻击命中时敌方气力-10)、アルトロンガンダム(自爆后HP还剩下1)则可用来进行特定的战术等等，不过全改造奖励需要大量的资金，这也是我们多周目的动力之一。

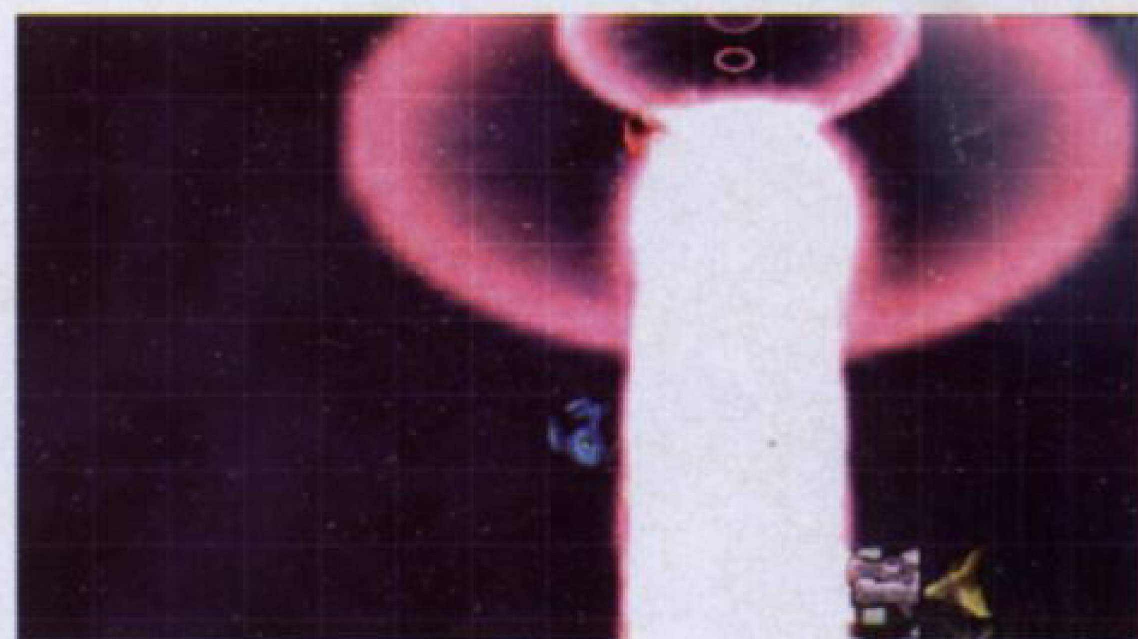
推荐 ★★★☆ 点评人 曹纲

郁闷时刻 由于事先没准备好特定机体的改造，结果导致某个逃走的BOSS无法击落，强力部件就此消失……

兴奋时刻 强力的G高达很久没在机战新作中出现了，听到那些熟悉的台词就已经让人热血沸腾了。







将"细节"进化到底

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们

マナケミア2 ～おちた学院と炼金术士たち～

机种 PS2 厂商 Gust 类型 角色扮演 发售日 2008年5月29日



惊喜不断的学习生活

同样的流程进行方式，同样是描写校园生活，虽然这些似曾相识的设定对很多玩家来说都只能将本作定义为"前作强化版"，但在细节上的变化也正是"《工作室》系列"的一贯风格，缺少了刻意的改变，将玩家在游戏中遇到的问题用更巧妙地方式去解决，反而更能让玩家体会到制作人员的用心，进而在不断的经验积累中去完善相对成熟的游戏系统，让任何人都能在轻松的游戏氛围去体会收集与探索的乐趣。"获得配方书、收集材料、调合物品"这三步系列作品游戏系统的核心步骤，从系列初代开始就让很多不曾接触过的玩家陷入了一个误区，认为如此"简单"的循环是为有耐心与收集癖的玩家所准备，因此为了打破这个僵局，系列作品从《玛娜传奇 学校里的炼金术士们》开始就抛弃了原本角色扮演游戏必备的"线性"流程，将玩家的"自由度"限制在了学习生活的一定周期内，这样的做法从表面上事看对游戏的内容进行了缩减，但是却更能让玩家有目的性地去完成每个阶段的任务，用逐步建立的成就感来激发玩家的游戏欲望。最后再辅以人物育成与调合系统的互补性，即抛弃固有的等级制度，用调合出新的物品来替代人物的能力成长，将游戏所有的系统都与调合进行关联，从原本单纯的收集乐趣衍生出了更多元化的潜在乐趣。当然在本作中每完成一个事件同样都能带给玩家新的惊喜，你总会不自觉地希望下一个迷宫的出现，因为它带来的并不是简单的迷宫探索，收集素材、支线任务与友情事件都有可能在这里打开新的局面。

精打细算的乐趣

作为对调合系统的有利补充，"エーテル值"的出现让玩家在同一调合物品上又有了新的探索动力，根据玩家所放置的材料不同，以及在属性圆盘上转到的属性球差异，最终的成品所附加的"从属效果"会发生很大的变化，即





便是最不起眼的装备，在“エーテル值”达到100后都能发挥出一些你不曾想像的绝佳效果，而也正是因为这个原因，玩家对游戏中装备的选择也发现了观念上的转变，大家所注重的不再是高数值的基础属性，合理分配其上的“从属效果”，战斗效率才会真正地得到提升。和前作相比，为了让玩家更有目的地进行调合，游戏中对“エーテル值”的区间进行了明确的划分，玩家不再需要向前作一样凭自己记录的数据去判断最终成品的“从属效果”，在方便玩家的同时也让调合时计算“エーテル值”的增减显得更为重要，尤其是究级装备在特定数值上才会出现的“从属效果”相信都让玩家挖空心思，研究了好半天才参悟其中的奥妙。

无限延展的可能性

如果抛开系统上的细节变化，用双主角的路线去衡量本作的“厚道”程度，相信没有一个玩家会提出异议。作为系列首次采用的设定，玩家实际玩到的流程并非只是“角色转换”后的同一条主线，男女主人公互相交织的命运，一次次的冲突都在提醒玩家这些都不是简单的重复，甚至在将两条路线通关后，玩家还能进行隐藏的章节去揭开每条路线中留给玩家的诸多疑点，找到整个事件的罪魁祸首。最后不得不提的还是两条路线中对同伴



的设定，绝不重复的同伴让男女主人公的战斗完全呈现出两种风格，如果这些创新都能作为系列新的传统而继续保持下去，那么以后的调合生活一定会让人有种“忙不过来”的充实感。

推荐 ★★★☆ **点评人** 晴天

郁闷时刻 由于究级装备对“エーテル值”有特定的限制，所以晴天就曾经为了组合出男主人公最佳的装备性能而在调合界面刷了20多分钟，希望这种考验耐心的设定能在今后进行改良，不然总感觉没什么技术含量。

战争成就了爱情，也成就了本作

战场的女武神

战场のヴァルキュリア

机种 PS3 **厂商** SEGA **类型** 策略角色扮演 **发售日** 2008年4月24日



如果没有南北战争的炮火带来的颠沛流离，斯佳丽那始于虚荣的爱情怎会变成乱世中的绝响。

如果没有兵荒马乱的战争，白流苏和范柳原不会在香港陷落后的那片废墟中相遇，倾国倾城的恋情也成了一抹烟云。

如果没有第二次欧洲大战的爆发，即便阿莉西亚与威尔金·俊塔相识相爱，也不过意味着又一个寻常家庭的建立，而枪火纷飞时的惺惺相惜，战争年代的相濡以沫、陷入困境时的彼此扶持，以及在特定时刻才会展现出的魄力与气概就都如同痴人说梦一般单薄无力。

是战争催化了爱情，还是爱情装点着战争，这些其实并不重要，重要的是枪声与炮火交织而成的战争成就了这款《战场的女武神》。

很难想像缺少了现实氛围的战争和与众不同的水彩画面后《战场的女武神》会变成什么样，因为它那令人耳目一新的包装之下隐藏的其实仍是传统角色扮演游戏的灵魂，我们只知道，从阿莉西亚和威尔金穿上笔挺的义勇军队服那一刻起，这就注定了是一款令人难忘的游戏，没有谁比曾经制作过《樱大战》的他们更擅长于描写盛开于战争中的爱情与理想了。

与清淡飘逸的水彩风格画面非常相衬，本作的剧情也是不紧不慢、娓娓道来，对每个人和每个细节的刻画都不吝惜笔墨，为故事的发展打足了伏笔：在战火真正燃烧到阿莉西亚与威尔金的故乡之前那宁静祥和的小镇；威尔金成为义勇军后各怀心事的战友；伊莎拉为了实现威尔金的愿望而坚持制作的飞机；还有阿莉西亚成为女武神后的不安与犹豫……虽然没有什么让人拍案叫绝的新意，但是却每一段剧情都让人感到精心雕琢的匠气之美。



《战场的女武神》所描绘的不光是战场，也不单纯是主宰了战争胜负的女武神，它还负载着刻画一个时代以及生活在这个时代中的人们的重任。

除了对爱情和战争的描写之外，游戏在其他的方面也有着出色的表现：对不同种族之间冲突的真实刻画、对战争给人民带来的苦难探讨、对背井离乡应征从军的义勇军们成长经历的如实描绘，特别是法尔迪奥与威尔金因对战争理念不同而起的争执更是剧情中最大的亮点，战争究竟意味着什么？是为了胜利而不择手段？是为了保证自己双手的清白坐等战争走向失败？是为了祖国而牺牲自我？还是理想化地鱼和熊掌兼得？本作并没有给出我们答案，而是将它留给玩家自己思考。

当然，游戏中仍然有一些处理得不甚妥当的地方，譬如伊莎拉遭遇枪击的一幕，之前就因为太过刻意地描写伊莎拉试图与素来不合的罗姬成为朋友而让人有所预感，等到悲剧真的发生时，玩家却因早已料想到了下面要发生的事情而难以被苦心营造的剧情所感动。游戏最后法尔迪奥决定牺牲自己杀死最终BOSS的情节也是同样，悲壮之下却有着为了死而赴死的实质。太过刻意地设计一切，这可能就是本作在剧情上最大的弱点，匠气扑鼻之下，信手拈来的妙笔生花之处也就变得分外稀少了。

推荐 ★★★★ **点评人** 玛娜

郁闷时刻 当一切结束后，战友驾驶着伊莎拉生前为威尔金制作的飞机在战舰即将爆发前救回了威尔金和阿莉西亚，飞机向着故乡飞去，一片碧绿的大地出现在眼前，这一刻，亲手夺回了自己的国土与故乡的荣耀感油然而生。

次世代带来了些什么？

灵魂能力IV

SOULCALIBUR IV

机种 PS3/X360 厂商 NBGI 类型 格斗 发售日 2008年7月29日



凡是遇到某知名系列在次世代主机上推出的第一款作品，编辑们总爱写这样一句话："借助次世代的强大机能……"PS3和X360的机能强大自然是不必说的，不过到底次世代给《灵魂能力》这个诞生已有十年的系列有无带来实质变化呢？答案自然是肯定的，出现在我们面前的《灵魂能力Ⅳ》，的确是让我们感受到了次世代对传统游戏类型的拔擢。

画面

画面上的进步是最直观的，同时也是最理所当然的。本作的进化之大，只有从PS版的《魂之利刃》到DC版的《灵魂能力》才能比拟。但也有部分人认为本作的画面和PS2上的3代比变化不大，这种人没有见过在高清显示设备上的720p效果，所以才得出了这个荒谬的结论。只要有一台高清显示设备，当你看到游戏开始的NBGI的标志时就可以感受到这种进化。

不过需要指出的是，《灵魂能力Ⅳ》的画面还有进步的余地。最早公布的时候，游戏号称要提供1080p的画面表现力，并保持秒间60帧的流畅对战。结果成品的标准分辨率是720p，尽管大部分时间是流畅的60帧，但在部分场地（如海盗船）的边缘会出现明显的跳帧。此外游戏的场景普遍偏小，远景很多都是用一张图片代替，场景的设计总体感觉也不如3代，以上这些都说明，游戏虽然进步明显，但是仍有可能进一步提高。

网络对战

网络对战无疑是本作的一大卖点，也的确有很多人玩家看中这一点而购入游戏。在PS2时代，没有任何一款3D格斗游戏对应网络，而到了次世代，Xbox LIVE和PSN都提供了足够的支持，因此使之成为了现实。网络对战可以让玩家在家中与全球玩家对战，对于那些苦于找不到对手的玩家来说相当珍贵。而且游戏支持自创角色，玩家可以用自己精心打扮的角色在网络上展示，满足了部分玩家的表现欲。

不过3D格斗游戏对帧数的要求非常高，所谓1帧，指的是1/60秒，对于上级玩家来说，一两帧的差别就足以左右战局。而以现阶段的网速而言，要想达到1帧都不延迟是不可能的。这回的《灵魂能力Ⅳ》是历代最难的，拥有大量输入要求精确到帧的技巧，这使得网络对战完全不可能达到线下对战的流畅度。如果网络环境不变，延误问题就算到了次次世代也不可能解决。不过网络对战终究是提供给玩家一种全新的游戏方式，毕竟不是所有的玩家都醉心几帧之间的胜负。

修正补丁

《灵魂能力Ⅲ》刚发售的时候，全世界媒体一致看好，结果发售不到一周，即爆出取消弹剑硬直的BUG，令系列支持者深感失望。随后又出现了损坏记录的恶性BUG，令普通玩家也惟恐避之不及，最后的销量不尽人意。





世界上没有无BUG的游戏，玩家不会因为游戏有BUG而选择放弃，除非这个BUG是恶性BUG。很不幸《灵魂能力Ⅲ》就遇到了这样的事情。事发之后，Namco立刻发表声明，然后召回有问题的光盘，推出了修正BUG的版本，此举造成的人力物力损失不言而喻。

不过到了今天，这个问题就有很好的解决方案了。官方可以放出一个修正补丁来解决这个问题，只要玩家在联上网络的情况下进入游戏，就会自动升级，从而彻底解决这个问题。目前官方已经更新过两次，一次是针对游戏判定，另一次是针对网络。目前游戏还未发现什么致命BUG，不过相信即使出现了也能通过补丁来修正。

现在在日本受欢迎的街机游戏，在续作推出之前往往都会推出数个版本更新，一方面是修正一些问题，另一方面是让玩家有常玩常新的感觉。现在有了网络补丁的方法，家用机也可以享受街机般的待遇。当然，现在技术问题是克服了，肯不肯更新就看官方了。

追加下载

从3代开始，自创角色系统就成为了游戏的一大看点，数量繁多的服饰令玩家创造出来的角色有接近无限的可能。在《灵魂能力Ⅳ》发售前，鉴于NBGI在《偶像大师》、《皇牌空战6》等游戏中的"出色表现"，玩家都纷纷猜测这次《灵魂能力Ⅳ》也会引入大量付费下载的内容。事实证明玩家们的猜测没有问题，只是这些付费内容的价格都相当便宜，合人民币才7~20元，大大出乎人们的意料之外。

从目前来看，官方提供的追加下载内容就两种，服饰和音乐（不算壁纸、图标和主题）。服饰目前放出了5弹，包括几个经典造型的头盔、女佣服和学生服等。音乐则是DC版的OST，玩家可以自行替换关卡的音乐。由于价格便宜，所以买的人非常多，第一弹服饰曾一度排名PS3港服下载内容的第一名。不过目前提供的服饰都是内藏于光盘的，玩家花钱购买的只是一个解锁程序，其实是在游戏发售时就已经做好了的。未来官方还会提供什么新内容还不得而知，不过相信NBGI不会放过这个赚钱的机会。

《灵魂能力Ⅳ》尽管实现了全方面的进化，但也留下了很多遗憾。按照系列的传统，在次世代上还会再推出一代作品。相信下一次的《灵魂能力Ⅴ》必定会是一款更加优秀的作品！

推荐 ★★★★★ 点评人 纱迦

疲倦时刻 这次的单机要素做得比较繁琐，那个逝魂之塔的难度相当高。当我卡在57层N次之后，我这个自认为铁杆无比的FAN居然也感到了一丝疲惫……在这个时候，当然要推荐各位去看看UCG第208期的攻略了！（笑）



老玩家的十大惊喜时刻

生化尖兵 重装上阵

Bionic Commando Rearmed

机种 PS3/X360/PC 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2008年8月13日

①游戏开始前会自动交代剧情，此时的音效和画面表现和FC版一模一样。惟一不爽的是因为政治问题，现在就连日版也不是"希特勒复活"了，改叫什么"MASTER D复活"。少了战争狂人作为最终BOSS，着实让游戏的气氛下降了一大截，还好游戏内容比过去更加丰富，很快我们就会忘记那个已经退出历史舞台的第三帝国。

②开始游戏后映入眼帘的还是FC版的那张五颜六色的地图，正当我们惊诧不已时，这张地图突然活动了起来，很快就变成了一张3D立体地图。仔细一看这张地图，和过去没有什么区别，各区的位置都严格遵守FC版的排列，地图上也少不了形形色色的帝国巡逻部队。OK，向第1区出发吧！

③进入第1区之后，当年熟悉的旋律便回响在耳边。尽管在之前的宣传影像中已经听过不下十次，但实际听到时还是相当感动。不过往前走几步，很快就会发现不对劲的地方——为什么蓝色的桶可以用爪子抓过来？上面的1UP哪里去了？所以我们很快就意识到：这是一个全新的游戏。

④去通信所报个到——这是FC版的一大特征，当时很多人都不明白为什么不去通信所就见不到最后的BOSS。日文版的界面中4个硕大的汉字："交信"和"盗听"尤其让人印象深刻。现在尽管在通信所里干的还是"交信"和"盗听"的勾当，不过没有这么简明的汉字。试着窃听一下敌人的通信吧——我靠，怎么成玩迷你游戏了？

⑤在地图上来来回回移动的军车是帝国巡逻部队，在FC版里通过打巡逻部队可以获得增加接关次数的道具。那么在重制版里有什么奖励呢？答案是1UP。不过打巡逻部队时的背景音乐却不是FC版的，这点有些令人失望。

⑥在FC版中有个很有意思的秘技。在某区有个犯人，你问他问题时他总是一言不发。但如果用爪子对着他多来几下，他就会在严刑拷打下招供，这样你就会发现两条密道。在某些版本中如果你用爪子抓他255次，他会赠送你全部装备。而在重制版里也有这么一位犯人，他同样会说出密道的信息。那么所有的老玩家应该都会尝试抓他255次吧？结果在抓他255次后，这名犯人竟然……（答案在本页找）

⑦有了五和六的惊喜，当我们进入密道之后，突然发现密道中竟然是全新的一关，而不是像FC版那样和平时的帝国巡逻部队战斗那样，而且两条密道是两个完全不同的关卡！另外密道中的音乐就是FC版打巡逻部队时的背景音乐！

⑧经过找芯片、拿通信证、换武器等一系列惊心动魄的过程后，我们终于进了第8区。当年FC版第8区的音乐以及犹如迷宫般的地形给人留下了深刻的印象，这次的重制版居然完全再现了当年感觉！

⑨当玩家来到第12区的最后时，就会目睹MASTER D的复活。如果是FC版的话，接下来是BOSS三连战。但这回却是山摇地动，待一切平静后回到地图画面，你才发现居然多出了一个全新的A区，这是一个完全原创的最终关。

⑩和FC版最后的生死狙击希特勒相比，这回游戏的最终BOSS战没有那么惊心动魄，但由于最后的A区流程相当长，所以打起来压力更大，也更刺激。当然别忘了，打败最终BOSS后，你还要从这里逃出去，最后的路上还会和你的宿敌大战一盘哦！

推荐 ★★★★☆ 点评人 纱迦

恶搞时刻 接续第六次感动。当我兴奋地把那个犯人抓了255次之后，那人居然死掉了。我的第一反应是无比惊讶，随后很快意识到这是游戏制作人的恶搞。向本作真正的制作者——瑞典的GRIN工作室致敬！



经典风格实在难得

事实上，我对FC版《希特勒复活》的印象并不太好，首先，它没有跳跃键，其次，人物比例有点怪，最后，也是最重要的一点就是——游戏太难了。当时在包机房是按游戏次数而不是时间算钱的，所以每当我们遇到巡逻兵而不得不展开一场俯视点的战斗的时候，总少不了相互埋怨：都是你要走这条路！

至于说那个要照明弹才能过的洞窟关卡，更是一个千古谜题，难啊！如果不是因为邻居家哥哥总是带我去玩这个游戏的街机版，可能我对这个游戏的印象将永远留在那个洞窟的漆黑回忆。

时隔20年，《重装上阵》来了，依然没有跳跃键，依然有着令人生畏的万丈深渊，依然是GAME OVER之后重新再来……但时代变了，我们对游戏的看法也变了，制作公司Grin特意在标题画面保留了FC音源素质的音乐，你实在没办法拒绝这样经典的回归方式。

主角的脸终于可以看清楚了，虽然被原画师森气楼塑造成了另一个"阿诺舒华吃雪茄"，不过必须得说那条机械手臂也只有可能与这种硬汉搭配。游戏的重制方式是我相当喜欢的方式：保持原有的游戏机制不变，强化画面，以3D技术来表现2D横卷轴游戏，让人物的动作细腻连贯，充满活力。主角利用机械臂来在一个又一个平台间"荡来荡去"的基本游戏规则没有任何变化，甚至连FC原作的那种"生硬感"也完全照搬，简单的场景架构里隐藏着很多的小秘密，多少让人想起了《恶魔城X 月下夜想曲》——但论起辈分来说FC版算是爷爷级别的。

在如今这个以"体贴玩家"为宗旨的时代，《重装上阵》的种种"经典"（或者说老套）的设定简直可以看成是专为玩家添堵而设计的，比方说有生命计数，GAME OVER之后这一关就要重头开始（还好不是整个游戏重新开始），无论如何只能往左右两个方向射击，各种即死机关……但另一方面，《重装上阵》又对原作一些"薄弱"环节加以强化，比方说叙述故事的方式、BOSS战的数量、难度的划分、隐藏物品和地点的设计等等——这种"两极分化"的设计思路甚至蔓延到游戏的"VR训练"模式当中，这个看起来是针对新玩家的教学模式到后期难度简直比游戏正篇还要变态！

制作公司Grin的LOGO是一张咧着坏笑的嘴，这意思好像就是说："小样儿，别以为我难不倒你们，不让你们郁闷郁闷都不知道是谁说了算！"

推荐 ★★★★ 点评人 Gouki

尴尬时刻 《重装上阵》同时还推出了PC版，200多M，这也是我这几年来除了《PES2008》之外玩的第二个"PC游戏"。我用多边形在UCG 209期小编寄语里推荐的土星USB手柄玩，操作果然比X360手柄强不是一星半点儿！打到最后一关，友军的直升机又被击落了（为什么要说"又"？因为Capcom的游戏里直升机也就是坠毁的命），得到导弹发射器的加强配件——遥控制导装置，嗯，看来是要用来对付最终BOSS了！结果，正在我摩拳擦掌之际，突然发现操作说明上写着"使用右摇杆来控制导弹的飞行"……我看了一眼手里的USB土星手柄，当时就傻了！







再不出新任务，我就快把它忘了！

梦幻之星 携带版

Phantasy Star Portable

机种 PSP　厂商 SEGA　类型 动作角色扮演　发售日 2008年7月31日



想通了的世嘉

我本人关于《梦幻之星》那些“美好”的回忆，还停留在DC的《梦幻之星在线》时代，相信每一个和我一样在那个年代单机冲到200级的玩家，对那段“噩梦”般的回忆一定是记忆犹新吧？

然而，随着DC的黯然梦殒，《梦幻之星在线》也跟着一起做了陪葬，Sonic Team也有点名存实亡的味道，虽然后来该作移植到N G C 和Xbox上，也并没能延续这款产品的寿命，尽管相关的网络服务直到2006年才完全正式终止。而后的PC版曾在国内火爆了一阵子，但是架不住外挂与刷怪BUG的双重夹击，游戏也相当短命。再后来的《梦幻之星 宇宙》，因为联网功能无法在国内完全实现，加之游戏本身素质仍未超越当年的高度，所以应者寥寥。

随着《怪物猎人》在PSP上的风起，世嘉似乎看到了一个更适合《梦幻之星》的新平台。的确，对于强调多人合作的这个系列来说，在目前的市场下，没有比登陆PSP更省时省力的方式了，而且还可以作为将来扩展到次世代平台的一个绝佳实验场所，这无疑是驱动世嘉开发本作最大的动力吧？

想不通的玩家

以PS2版《梦幻之星 宇宙》为基础，包含了原作与资料片《伊尔米那斯的野望》所有要素，并增加了大量新角色、新任务、新道具的《梦幻之星 便携版》，在发售之初并没有投入太大的力量去做宣传，但是在发售前半个月放出的一个试玩版却受到了出乎意料的好评，再到后来游戏的大卖，至现在超过60万的销量，怕是对世嘉来说如同撞了个头彩般幸运吧。

对于玩家来说，游戏的头30个小时无疑是令人兴奋的。我们撇开那一点点小小的BUG不谈，游戏本身的素质的确不用怀疑，虽然我第一反应仍不免会联想起《PSO》，但我还是愿意把本作当作一个全新的《梦幻之星》来玩。至少在进入游戏的那一刻，我感觉自己又回到了当年与伙伴们征战《PSO》的年代，我在当期杂志黄金眼中还特地提到了这一点，相信很多老玩家应该有和我一样的感动。

这里就不要再谈什么画面操作之类的话题了，太俗。作为一个以“刷”为关键词的游戏，我们这里就重点谈谈游戏的核心部分——任务。

游戏为玩家准备了一条还算够长的剧情任务路线，并且这其中还有不少会影响到结局的分支路线，不过我个人对此的看法是，世嘉对这些分支路线的安排并没有做什么重点的提示，也就是说当我在面临选择的时候，我甚至都不知道这是会影响游戏进程的选择，而只是把它当作了一个普通的剧情对话在交代，剧情方面前后的铺垫不足，导致玩家对剧情的存在感有些弱化(尤其是对于很多不懂日文的玩家来说)，以至于到最后我到底是Normal Ending还是Good Ending都“傻傻分不清楚”——或者说我根本就没感觉到这两者有什么区别。

不过单机部分总归是要结束的，完成了游戏的单机部分，你的游戏才算真正开始。游戏的多人部分严格来说也分为了两类，第一类是可以依靠自己带着NPC或者干脆就是独立过关的任务，第二类就是建议多人一起过关的任务，因为在这些任务中，某些机关必须要玩家一起协力才能打开的，而只会当跟屁虫的NPC是无论如何都做不到的。(金手指除外)

第一类任务几乎与单机部分的任务完全相同，难度由低至高分别为CBAS四个级别，我觉得本作的第一个败笔就在这里，因为一般来说，当单机任务完全通关的时候，玩家一般至少也是40级以上了，结果在多人任务里，还要面对C或者B这样形同鸡肋的任务，相信很多人第一次觉得游戏的无聊之处就在这个地方出现了。世嘉原本是完全可以将多人任务的难度级别相对单机任务来说提高几个级别，这样会让持续挑战的玩家感觉到动力与压力，这一点上，我只能说世嘉太保守了。

第二类任务相比之下比较人性化的设定就在于，即使你坚持一个人进行这些任务，也还是可以过关的，只是说要牺牲不少分支路线和重要道具罢了，所以在这些任务中仍然是建议玩家与朋友们一起联机过关比较好，而且是尽量凑足四个人(某些机关必须四个人同时开启)。但就难度而言，这样的任务仍显得难度不足，到后期85～90级别左右的时候，基本上只要你的装备不是太差，回复药带得足够，在游戏中不会遇到什么打不过去的地方。所以说，在这一点上，我还是能感受到世嘉的保守。

坦言之，我的人物练到96级就有点无事可做了，因为后期实在是太无聊了，一遍又一遍地刷相同的任务，再怎么有爱也顶不住每天都吃满汉全席。回过头来，我仔细想想，世嘉这么做，原因无非有两个：第一，经验不足，毕竟第一次开发这种PSP上的多人联机游戏，虽然前面有《怪物猎人》这么好的例子，但对于世嘉来说想一步到位怕是有些为难；第二，留足后路，世嘉可能预计到这游戏会卖得好，但是可能没想到会卖得这么好，说不定现在制作小组已经全力投入续作的开发中去了，对于下载任务方面，怕是有些人手不足。至我写下这段文字为止，世嘉只提供了三次新任务的下载，很难满足玩家贪婪的胃口，希望世嘉能尽快再接再厉，在我忘掉这个游戏之前，多来点刺激的玩意儿吧！





推荐 ★★★☆　点评人 多边形

乌龙时刻 游戏中某任务，最后的BOSS是那条地下道中的水龙(姑且允许我这么叫它)。第一次进入任务的时候，并不知情，就没有带远程攻击武器，遇到BOSS的时候就傻了眼，只能慢慢地跟它耗，等它靠近船体的时候才能砍上几刀，结果这BOSS我打了半个多小时才搞定。

冉冉升起的捞钱之星

前辈的光芒

说起这个游戏就不得不把同一个平台上的"《怪物猎人 携带版》系列"拿出来说事儿，因为这个系列作为一款掌机游戏实在是太成功了，也可以将它称之为PSP上的奇迹，虽然奇迹是无法复制的，但我们在本作中也似乎能够看到些闪耀着光芒的地方。其实在运作模式上来看，这两款游戏有很多相似之处，同样在家用机以网络模式为主，同样以无穷无尽地刷素材消耗玩家数以百计的游戏时间，同样在移植PSP后简化和改良了游戏系统使之更适合掌机，同样掀起了购买狂潮(《梦幻之星 携带版》在日本首周40万本的销量无论对SEGA还是PSP来说，都称得上令人满意的成绩了)。但是这两款游戏却有着本质上的区别，那就是游戏方式。《MHP》在动作设定上更加考究，没有升级要素的战斗部分更考验玩家的技术，在数百个小时的游戏时间里提升的是玩家自身的技术，联机时也是更考验玩家间的相互配合，因为玩家之间的攻击动作会相互影响，不可能像动作扮演游戏那样不分敌我地往人堆里扔一个大杀伤力武器。而《梦幻之星 携带版》则是标准的传统网络角色扮演，丰富的物品种类和让人转到头昏的巨大场景，低到令人发指的高级装备掉落率，想要获得12星以上级别的装备没有几十个小时的埋头刷怪是非常困难的。两款游戏都是不折不扣的时间杀手，但玩家人群的差别还是比较大的，相比之下前者的玩家群更加核心而后者更加容易上手，受众人群交集不多也正是《梦幻之星 携带版》的优势。市场细分之下它可以去攻克《MHP》之外的玩家，只有看准了市场和玩家的需求并投其所好才能成为最终的赢家。

缺少持久性

本作可以轻易地吸引到玩家沉迷其中并不知不觉地耗上几十个小时的时间，但是却无法吸引玩家更长时间地深入游戏。其中主要的一个原因就是战斗系统缺少技术含量，当然，这也是许多此类游戏的通病。随着游戏时间的增加，玩家可以从游戏中获得的乐趣呈递减趋势下降。将每个区域的地图都转上一遍之后，整个游戏中可玩的地方就不多了，《MHP》中同1个任务打100遍可以得到100种不同的乐趣，而本作的任务只会让你感到重复和单调。如果不是有收集癖的玩家，很难将游戏进行下去。《梦幻之星 携带版》的游戏高潮来得快，去得也快，制作人在续作中首先要解决的问题就是增加游戏中的变化，能够持久地吸引玩家的注意力，才有可能获得像《MHP》那样的辉煌。

推荐 ★★★★ **点评人** 火云

拖慢时刻 游戏中的拖慢真的是无处不在，联机的时候尤为明显。我在和同事联机的过程中经常都是靠近敌人狂按一通按键，然后拿起杯子一边喝水一边等那套连击出完。









操作毁掉一款游戏的典型例子

鬼屋魔影

Alone in the Dark

机种 X360 **厂商** Atari **类型** 动作冒险 **发售日** 2008年7月29日

《鬼屋魔影》是一款玩起来复杂，评价起来更复杂的游戏，它就像是一款有的部件做得精美，有的又粗糙无比的拼装玩具。那种一棍子打死，或是鸡犬升天式的评论绝不适合它。不过游戏评论的意义终究是要让读者们明白这款游戏到底值不值得玩，而且眼看着PS3版就会上市，下面就来谈谈我的看法。

在拿到《鬼屋魔影》之后，几乎第一时间就钻进了编辑部的游戏室，想用大电视和5.1声道体验一下这款游戏之前在多次展会上展示的优秀互动效果。然而在上手十分钟之后，我开始意识到这是一款看起来比玩起来更好，而且是好得多的游戏。游戏有着一听就知道专业而有着宗教气氛的大气配乐，画面尽管没有特别的优化但是还算具有次世代的水准。然而相信任何一个玩家在抓着手柄操作一番之后都有种一头雾水的感觉。大概是以制作《无限试驾》闻名的eden小组对于动作冒险游戏的制作经验尚浅，和游戏其他方面相比，操作成为了它最短的一块板。



而且随着游戏进程的发展，还会有更多的操作加入进来，这让玩家在整个游戏过程中都得不断地掌握新的细碎操作，是一款学习曲线非常长的游戏。游戏中诸如快捷切换武器和道具之类的设计完全是鸡肋。跑动之前会有一个起跑动作的设计虽然让角色动作更自然，但是却让玩家产生了一种滞后感。大概这些蹩脚的操作设计是让很多玩家初期就放弃的最大诱因。另一方面，游戏有一个创新但是表现出来的效果很矛盾的设计——恶魔根茎。通常我们知道在动作冒险类型中很少会出现这样类似于自由任务式的设计，玩家会在环环相扣的剧情推进下不断进行游戏。在本作中有两个一定要消灭一定数量恶魔根茎才能进入的剧情地点。你得驾车在黑夜中的中央公园里穿行去烧掉恶魔根茎，大部分的恶魔根茎地点都会有类似谜题的设计，非常考验玩家的技巧和想像力。但是这个过程耗时很长，很容易让玩家产生缺乏目标和动力的感觉。

大的缺点说完，说说游戏的精彩之处。首先游戏的美剧式分集剧情实际上让人很满意，每个章节的最后总会留有一些"扣"，促使玩家不断地想知道后面发生的故事，手法老辣，同样具有专业水准，仅仅是在一些小情节上表现欠佳。



其次，在第八章进入地下宫殿之后，游戏抛掉了操作感不佳的战斗，代以各种设计精巧的谜题，冒险感觉十足，无论是场景还是解法都让人大呼过瘾。但谜题在游戏的前七章里实在是力度不够，这让游戏设计师在关卡安排上的失败显露无疑。

总之这款游戏的设计失误除了操作部分之外，更多的体现在结构上。游戏毕竟不像读书，节奏太慢、互动太差，即便有再优秀的结尾也无法让玩家打到最后。要是你看了我以上的文字仍然不知道这款游戏到底好不好玩的话，我会告诉你"它还是提供了我想要的游戏乐趣，尽管不像想像中的那么多。"

推荐 ★★★ **点评人** 丁丁

惊悚时刻 当主角爱德华最终进入了943号房，为了寻找线索闭上眼睛，黑暗中却赫然惊现席欧鬼魅般的脸，他无言的指引着爱德华揭开这被隐秘千年的末世秘密。

独特的战斗让你乐在其中

无限的边境　机战OG传奇

无限のフロンティア　スーパーロボット大战OGサーガ

机种 NDS　厂商 Banpresto　类型 角色扮演　发售日 2008年5月29日



这个游戏玩过后都会说上一堆缺点，画面粗糙、敌人单调、谜题简单、地图狭小，再加上踩地雷的遇敌设定，在大地图上自己只能慢慢走，敌人出现却是相当勤快，要不是可以100%逃走成功，光这点就会让很多人不满。然而，即便如此，本作虽然算不上出色的作品，却可以让你玩得很高兴很爽快！

这其中最主要的原因就在于本作的战斗系统，和普通的角色扮演游戏截然不同。遇敌之后采用的是回合制+半即时制，每回合敌我方所有单位都有一次行动机会，行动次序则看SPD以及之前的行动等数据。战斗时并不是普通攻击、使用技攻击等常用选项，而是自由组合通常技来进行普通攻击，再配合キャンセルボーナス系统、援护攻击、连续攻击、必杀技等等，战斗变得非常华丽和流畅。初上手后就会被战斗系统所深深吸引，但要想深入也不是那么容易，不同体型敌人的差别、通常技的选择与组合、发动的时机、CB系统的合理运用、利用连续攻击来提升COM、援护技发动的时间、必杀技的效果特色等等，这些都需要大量尝试来找到自己最合适的战斗方式。此外，随着等级提升各同伴特殊技逐步习得，效果多样的特殊技也会给战斗带来新的选择，例如神夜的“楠舞一刀流秘奥义·彻炮”(强力全体攻击)、ハーケン的“ランページ·スペクター”(强力单体攻击，后期BOSS战主要手段之一)、アシェン的“コード·エムプーサ”(敌3体“足かせ”+“搅乱”效果)、零儿的“有栖龙·里鬼门开放”(我方全体下回合先制行动)等等，再配合精神和几率发动特殊技能，战斗时既充满乐趣又有着不少变数。

当然，敌方BOSS并不会任由我们宰割，他们也会各种强力的攻击与牵制手段，甚至有些还会自动回复以及使用特殊技能。尤其是敌方特有的强制回避和回避反击的设定，使得BOSS战时既要追求强力的连续攻击，又要绷紧神经提防一点点细小失误造成的前功尽弃，对操作技巧以及各项系统的综合应用有着更高的要求。BOSS战难度和时间比起普通战斗来说都要提升很多，加上BOSS的等级是随着我方等级而提升的，因此平时尽量避免不必要的随机战斗，以便保存实力来与BOSS战斗甚至连战，这也是玩家比较常用的做法。



推荐 ★★★　**点评人** 曹纲

爆笑时刻 游戏中KUSO台词层出不穷，这也使得本作受到某些群体的特别欢迎。对于熟悉《机战》系列”的玩家来说，总会有让人不禁笑出声来的地方。

气愤时刻 原本计算好的最后一击，却因为连击失误被回避反击，可谓损失惨重。打BOSS战有时需要动作游戏的反应。

国王虽小，责任重大！

小国王与约束之国 FFCC

小さな王様と约束の国 Final Fantasy Crystal Chronicles

机种 Wii　厂商 Square Enix　类型 模拟经营　发售日 2008年3月25日

首先，我必须承认，自己对角色扮演类游戏一直没有太多的认识。尽管“勇敢的少年们在幻想世界中不断创造奇迹”这样的故事在角色扮演的大标题下已经演绎了无数次，但我始终还是对这类游戏提不起一丝的兴趣。不过，作为游离于系列传统形式之外的一款游戏，原本对角色扮演类游戏具有极强免疫力的我却禁不住诱惑，开始了自己游戏生涯中的第一次“最终幻想”。更何况这是一款只能通过WiiWare付费下载的游戏作品呢。



勇者出征，国王看家

说到底，这款游戏的玩法似乎与《模拟城市》有些相似之处，不同于角色扮演类游戏中常见的勇者冒险主题，玩家在这款游戏中则需要扮演君临小小天下的国王。只是，这国王的头衔并不是随随便便就可以加上的，如果想要真正体会到“皇袍加身”的感觉，那么就要让原本空无一人的空旷城堡变得繁荣富足。将建功立业的方式从战天斗地改为了兴国安邦，这样的游戏形式在感觉上似乎有些别扭。不过，千万别小看了这躲在城堡里一门心思造房建屋治国手段，事实上，这才是统治国家的根本。而对于以往被视为主要表现对象的勇者冒险，在游戏中则成为了为国家建设提供必要资金和技术的基本手段。玩家扮演的小国王在任命勇者外出征讨之后，只要专心于政务和经济建设即可。





原来只是一碟美味的小点心

作为一款依托WiiWare付费下载的小品级游戏，如果想要令其达到高成本大制作的水平，那实在是有点勉为其难。从游戏的画面上，我们不难看出，厂商在这款游戏中沿用了当年NGC平台《最终幻想 水晶编年史》的人物建模，比例略显失调的QQ人物造型总的来说还是满契合游戏中“小”的主题的。至于在游戏的结构上，只要稍微深入便可以发现小国王的日常活动规律：阅读政务和经济报告→发布皇榜→任命勇者并委派出征→兴建各种设施和体察民情。虽然如此简单的行动规律未免有些枯燥乏味，但结合游戏本身那少得可怜的容量，这样的缺陷也实属可以原谅。对于Wii主机512M机内闪存来说，能够有如此表现力的游戏已经实属不易，更何况它还是迄今为止最出色的WiiWare游戏。

其实，这原本只是一碟美味可口的小点心而已，何必非要把它当成是晚宴上的大餐呢？

推荐 ★★★　**点评人** 炎骑士

威严时刻 尽管玩家扮演的国王无论如何都像是一个年纪轻轻的少年，尽管可供任命和委派的勇者只有寥寥数人，尽管属于自己的国土只有那么小小的一座城池，但就在每日早晨发布皇榜的那一刻，国王的威严还是会有所体现的。在这个被限定的小小国度里，你能够作为治理有方的国王让百姓安居乐业，这种感觉相当奇妙。

并不是“换汤不换药”那么简单

召唤之夜2

サモンナイト2

机种 NDS 厂商 NBGI 类型 策略角色扮演 发售日 2008年8月7日



力求突破的重制

由于掌机平台的盛行，本作的“重制”对于以往条件有限的国内玩家来说无疑拥有积极的意义，除了能够体验到本作最原始的系统魅力，在融合了NDS触摸屏操作后，玩家和召唤兽的互动也增加了“召唤兽交流”的全新环节，让游戏的乐趣不再仅仅停留在收集饰品的层面，而另一方面，按照角色或“结缘魔法”的特性去选择同伴也让游戏的个性化程度有所提升，不再出现以往“多数人坐冷板凳”的尴尬局面，更有利于玩家在各种战斗中尝试不同的角色组合。

作为系列最大特色的迷你游戏，虽然重制后并没有新的突破，但在整体难度上有所降低，从而减轻了新玩家上手的压力，之后再利用每个章节所能取得的有限物品去挑战“以弱胜强”的“Brave Clear”也大大增加了战斗的策略性，无论你是否热衷于游戏要素的收集，都能很轻松地在支线任务与主线剧情中找到最佳的平衡点，循序渐进地发掘游戏所有的收集要素。

随机奖励的利与弊

对于很多玩家来说，本作让人又爱又恨的估计就是自由战斗的随机奖励了。作为游戏中快速累积经验和金钱的主要途径，自由战斗的场所会根据章节的推进而交替出现，但是对于一些只在某些章节才出现的自由战斗，一旦错过的话就很有可能拿不到一些特定的物品，直到通关都有可能在“召唤辞典”中留下最不愿意看到的空白。一开始相信大多数玩家都和晴天一样会觉得这样的设定是对玩家平衡发展队伍的一种暗示，因为如果要拿齐每一章剧情战斗的“Brave Clear”，玩家就需要将等级控制在一个数值内，而多次自由战斗换来的经验值也正好可以满足将队伍中所有同伴提升到对应等级的要求。但随着游戏章节的推进，随机奖励让人难以捉摸的几率就会慢慢暴露出弊端，原本只需要4～5次就能完成的收集任务，人品不好的话往往10多次都不能搞定，而另一方面自由战斗次数的增长也会带来经验值囤积过多的情况，不提升角色的等级又略显浪费，提升了又无法完成“Brave Clear”。最后为了保证收集的效率，大多数玩家都只能选择向“中断记录”妥协，因为随机奖励的设定已经失去了反复挑战的趣味性，更多地则是一种机械性的重复。

不得不提的遗憾

最后对游戏惟一的隐藏迷宫“无限回廊”晴天还是要小小地抱怨一下，因为其中敌人超高的等级和能力，如果要顺利过关就必须刻意地提升角色的等级，但同时却会带来在主线剧情中无法“Brave Clear”的尴尬。其实本作完全可以延续《召唤之夜4》中的“等级还原”设定，来避免隐藏迷宫和主线剧情中的等级冲突，毕竟对于大多数完美主义玩家来说，这种在一周目不可调和的矛盾还是会对玩家的探索热情造成一定的影响。当然多周目的玩家就可以无视这点了，因为游戏中经典的“提升战斗后获得经验值和金钱”的队伍能力可是要五周目后才能达到最大效果的。



推荐 ★★★ 点评人 晴天

惊喜时刻 除了内容上的调整，重制版中还出现了很多首次在系列作品中出现的新召唤兽，或许对于新老玩家来说这才是更吸引人的地方，因为毕竟“召唤兽”才是战斗系统的核心所在。

代表月亮惩罚你！

无尽的未知

インフィニット アンディスカバリー

机种 X360 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2008年9月11日

短小却不精致

虽然游戏没拿到之前网上就有人放出13小时通关的存档截图，但我还是一直觉得本作双D9的分量应该不至于只是这点内容。结果实际的情况是，在看完通关影像时存档时间刚好达到20小时，对于期待了大半年的玩家来说，这确实有点不厚道。尽管有人会说隐藏要素还得要玩上一阵子，



可即使这样本作还是离大家那种“好的角色扮演游戏起码要玩上100小时”的潜意识习惯差了很远。在快餐游戏泛滥的今天，流程短其实也见怪不怪，可《无尽的未知》偏偏又属于那类“短小却不精致”的。我们需要在忍受部分造型很雷的角色同时接受游戏中极不体贴的系统细节，有时就算是很简单地为了从菜单中找一个刚获得的道具也会让玩家花上半天，实在叫人很不理解。

成也战斗，败也战斗

本作的“即时战斗系统”在一开始就吸引了很多玩家的眼球，丰富多样的角色也让很多“《女神侧身像》系列”的FANS隐约找到了当年“战魂收集”的感觉。即使我们都知道游戏中可控制的角色只有一名，但制作小组做出的多达17名参战同伴的设定本身还是



觉得非常值得称赞的。在游戏中为数不多的多组同伴共同参与的战斗中，那种爽快与兴奋绝对是之前其他作品中所无法体会的。遗憾的时，这样高起点的战斗却总是和丢帧如影随形，场面越是炫目，丢帧就越严重，使得战斗的操作感和流畅度大打折扣。不知这是因为机能所限还是制作小组诚意不够，我倒是更愿意相信前者，毕竟厂商对于游戏开发所投入的时间和精力对于这样一部实验性质作品应该足够了。

纵观《无尽的未知》这部到最后都没有让我弄懂其游戏名含义的作品，虽说它可能也迎合了tri-Ace死忠的口味，但大部分苛刻的FANS应该都对本作的素质不买账；而那些冲着游戏“原创大手笔RPG”这一华丽外表来的新手，初次接触本作又会觉得无所适从，矛盾的定位难免让人有些不上不下的感觉，这也是制作小组今后需要解决的问题。

推荐 ★★☆ 点评人 九兵卫

慌乱时刻 由于游戏中采用的是即时系统，同伴的AI又不是十分可靠，所以在危急时刻我们经常要自己实时调出菜单选择回复道具。越是慌乱，在调菜单的时候往往就越容易出错，经常是一个按键失误后想重新选择的时，敌人迅速走过来从背后补上一刀，让原本就奄奄一息的主角直接归西……











给和平一个机会

关于反战片的再思考

文 ZATE　编 胜负师　美编 anubis

这次的文章决定谈论一下战争与和平，标题便来源于约翰·列侬的著名歌曲《给和平一个机会》(Give Peace a Chance)。副标题之所以取名为《关于反战片的再思考》是因为我无法应付这个问题的庞大内涵，只能从部分细节审视其中的关键部分进行思考：战争是什么，为什么要反战……记得初看高达等日系机器人动画时，总被一种观点理性或非理性的诱导：它们是反战片，它主旋律是反战。而且这种观点甚至可以覆盖到很多文艺作品里去。随着年纪，阅历的增长，重新回味这种思路的时候，就觉得有点站不住脚，起码不是站得那么稳了。



第一章 人类世界的主旋律

几乎所有的战争都留下过令人不齿的恐怖行为纪录。每个国家和群体在它的战争中都使用过恐怖的战术。通常人类与人类创作的文艺作品反对战争——无论从理性，感性，宗教，悲剧……还是人类进步出发，都是有着巨大的美德底蕴的。这里我们可以简单地看作是一种艺术提供的道德审美或者是反过来的道德审美影响艺术创作。

(1) 先说机器人战争动画

《高达》作品大致分 UC 系和非 UC 两种风格。而 UC 里又分写实军事和富野系。除了充满异色风格的《G 高达》外，都是多多少少正面弘扬，或者说表面弘扬这么一个价值观的。那就是战争是不对的，是邪恶的。

在占支配地位的富野系作品里，通常在片中主动发动战争的角色都有淡淡的恶人色彩，还会是最终 BOSS。而主角则是性格各异有着强大战斗能力天赋的普通人，他们会用一些幼稚的行为维系着人性的善和庸俗，最后用被战争造成的悲剧升华。

至于《超时空要塞》就比较简单了，用爱与歌反对战争，与战争争斗，以至于杜绝战争。这里我们可以明确，《高达》和《超时空要塞》都是符合人类世界的道德审美这个主旨的。但相对于《超时空要塞》，《高达》的现实意义更浓郁。《超时空要塞》主要是与外星异族进行战争，偶有人类同志之间的内战，而《高达》二十多年来一直坚持人类之间的残酷内战，因此我们也重点用《高达》作为例子分析。既然如此，那为什么还要质疑它们的反战性质呢？

打从第一部《高达》里导演富野由悠季就在强调和证明战争的愚蠢，那为什么 UC 里的人们还会把战争一直打下去呢？明明是 NEWTYPE 的人类进化分子，为什么却是战争的发动者？这是引起思考的第一步。在逻辑和思路上并不有力，毕竟我们大可认为人类就是愚蠢且不可救药的，所以反战必须一直反下去……

日本机器人动画是日本动画里的重头，《高达》又是其中的旗帜级作品。从它们诞生起就有着浓厚的商业气息，孕育它们的羊水就是金钱。它们不是纯粹的文艺片，是商业动画片。这里笔者并不是要全盘否定，它也是有不逊于其商业价值的文艺水准的。它们是商业片，注定有很多娱乐元素作为卖点讨好观众的眼球来赚取商业利润。所以反战并不是，也绝不是它们惟一的看点。

简单归纳《高达》的看点，可以这么说：

“表现米诺夫斯基粒子伪科学和宇宙背景下的战争美学。少年开着让人憧憬的巨大机器人打一场宇宙战争并长大成人，顺便还和美少女谈谈恋爱。”

到这里，我们可以涉及到一个概念，就是战争美学。就如昆汀·塔伦蒂诺、吴宇森等大导演影片里有着暴力美学。机器人动画也会对兵器、战斗进行艺术化修饰。用视觉美感呈现战场的动人，礼赞兵器的高性能就是机器人动画里的战争美学。

战争美学是比机器人动画的反战主题更能让我们感到愉悦的。特别对于动画只是广告，模型与游戏的贩售才是赚钱手段的今天。

(2) 战争美学

一般一部描写战争的影片，首先被人重视的就是“战斗场面和画面精彩火爆吗？特效炫目刺激吗？兵器帅吗？”宅一点的军迷还会关心兵器是否合理，考证符合时代与否等问题……这些都是重要的娱乐元素。

当我们经受这种观念的洗礼，并感受到美的时候，“反战”一词就受到了非常严重的挑战。在战争中感受到美还觉得很爽并大呼过瘾，这就是在赤裸裸地背离反战一词的沉重。

这不是在试图证明《高达》等机器人动画的荒谬，因为在很多涉及战场的文艺作品里表现战争美学是一种无可避免的艺术表现手法。我们可以参考一下和《高达》一样，被誉为“反战“的文艺作品，作为跨平台参考。

比如《拯救大兵瑞恩》这部典型的好莱坞大片，被人最津津乐道的是里面斯大导演的登陆战拍摄；军人们的兄弟情谊，奉献精神，拼搏精神；男人的尊严与荣誉，帅气的神枪手等等，反战这个主旋律反被排在了最后。还有去年末今年初大热的国产大片《集结号》也被说是反战片，实际上这部片子除了揭露战场上的残酷外，主旋律还是相当浓郁的，但说主旋律是“反战”却有点牵强。

当然，一般认识的例外也是有的，例如《现代启示录》这部片子就被很多人誉为最好的反战片，这个评价相当耐人寻味。因为这部片子里最出彩的一幕：一个自诩为艺术家的将校让美国大兵驾驶武装直升机一边听着瓦格纳的交响曲一边大肆屠杀越南人。这幕血腥暴力场景是把战争美学发挥到了极致。正面评价它是违反人性的，但我们不能否认它的美。毕竟艺术有时候不一定在乎人类脆弱的心灵。但这场面的美与残酷是导演故意表达的，也许某种程度上讲，这部片子比普通的反战片走得更远。

开始谈到人性的话，解释“反战片”就比较容易了。人类有共有的普世价值观——不该残杀同类，暴力是不对的，战争罪大恶极。这是人性的体现，良知的反映。既然人类底线如此，那在写实战争片里讴歌战争就是不对的，基本上很少有艺术家违背这个原则。

《高达》的反战主旋律是出于不反人性的，《高达》是用宇宙战争做舞台的战争片。

我认为纯粹的“反战片”一定得严肃地抽离“战争美学”，毕竟反战这个词有巨大的道德倾向性，那保持道德洁癖是一种必然。如果条件和标准不苛刻，那就会出现《男人的大和》这种号称反战的变味玩意儿。

所以真正意义上的反战文艺作品该是海明威、雷马克的小说：彻底否认战争，完全不表达任何战场上出现的战争美学。一切关于战争的美学都是邪恶的艺术。

既然我们把人性和艺术撕裂开的话，那就能判断《高达》的性质了。以上是我在这次文章中决定先下的简单结论。

图说战争



男孩子没法不喜欢武器的，模拟战争也是男孩最为热衷的游戏。也许是为了将来打真的做准备。



这是源于古罗马神话题材的绘画作品《萨宾妇女》。罗马人邀请邻邦萨宾人参加宴会，与此同时，悄悄攻入萨宾城，劫夺了许多年轻貌美的妇女。从此，双方结下仇恨，战争连绵不断。为了不使自己的亲人们在战争中继续牺牲，图中的萨宾妇女抱着幼子走上战场，阻止双方的厮杀。



法兰克福罗马广场的正义女神像。女神手里拿着武器，笔者认为这和“一个男人不强壮，即使正义站在你这边也没用。”的谚语有点莫名的联系。



作为「侵略者」而驻扎在伊拉克的美国大兵。但就从照片上看，笔者相信美国兵和伊拉克儿童的欢笑都是发自内心的，真诚的。

外篇：反战游戏

这款《无声狂啸》（I Have No Mouth and I Must Scream）是由Cyberdream公司于1995推出的一款冒险游戏，平台是PC。这款根据哈伦·埃里森同名小说改编的游戏业界评分从来不高。但这款游戏算是极少数反战深刻的，严肃意义上的“反战游戏”。貌似也是游戏史上第一个批判现实主义的冒险游戏。



据笔者看过原著小说的朋友xisailuo说，原著主要是讲是国防部超级电脑产生自我意识，冷战双方电脑联网，灭掉了人类，就留下几个人给他慢慢玩，主角最后想办法把其他人都干掉了，电脑大怒，把主角最后变成一团有思维的肉团只能爬上爬下，主角最后蹦出一句话，没嘴俺也要叫啊！游戏版则变成控制各个人物救赎自己了。

游戏的进行过程有些无聊单调，基本就是让主角一人向内心封闭的世界做探索和斗争。操作界面很简单清晰，所有动作只限于行走、观察、拿取、使用、交谈、咀嚼、交给、推动这8个动作。这8个指令整齐地安排在屏幕的左下方，新手也能很快地入门。游戏中的许多物品很小，虽然与主角的比例是正确的，但很容易与背景相混淆。游戏左下角人物头像框背景颜色会因主角的情绪反应而变化，体现了游戏中这5个主角内心世界的惨痛经历和隐私。开始时的背景呈黑色，当主角逐步战胜心魔后，就会变浅变亮；当主角遭受打击挫折时，又会变深。因此在游戏中要避免接触该角色内心的苦楚，否则主角可能会发疯。游戏音乐诡异低调，变化起伏不大，但语音表现很好，几乎涵盖了所有对场景、人物的叙述，连人物心里所想的都配上了语音，把不同性格的各位角色的情绪反应很好地

表现出来。

游戏的情节大致是这样的。在XXXX年，为了预防可能发生的世界大战，世界各强国联合起来制造一台凝聚人类最尖端科技结晶的超级



电脑“主宰”(MASTERCOMPUTER，简称AM)。然后世界上所有的武器都控制在这个超级电脑手里，但主宰的人工智能很快有了自己的意识。它知道自己拥有极强的实力却被埋没在地底后，感到愤怒和不公，很快它开始埋怨制造它的人类。埋怨升级成仇恨后，它用它掌控的超级武器灭绝了人类。但它的仇恨和扭曲没有在复仇之后完结，它特意留下了五个性格背景各异的人供它玩弄。主宰就这样玩弄了他们一百零九年。这次它又开始了新游戏，一个它所谓很好很可爱很有趣很刺激的游戏……

游戏可供选择的五个主角分别是有自杀倾向的孤独者——GORRISTER，他曾经逼疯自己的妻子，他一直陷入自责和良心不安中，被主宰囚禁在一个小房间里。惧怕黄色的女工程师——ELLEN，游戏中惟一的女人，曾是一个杰出的女强人工程师，却极度害怕黄色，主宰特意把她留在一个满是黄色的小电梯里。满身疤痕的人形黑猿——BENNY，原先是个做事横行霸道无所顾忌没有人性的军官，被主宰剥夺了英俊的容貌和智慧以后关在一个装有机关的笼子里。心胸狭窄的纳粹帮凶——NIMDOK，他以前是一个科学家，但是毫无人性道德可言，他把精力和科学都奉献给了纳粹的人体试验，主宰把他安排在一个类似他以前使用过的焚化炉的地方，时刻遭受高温煎烤。偏执多疑的花花公子——TED，他是个愤世嫉俗的人，主宰向来把他作为自己惟一的，也是最好的朋友，所以这次它声称将给最好的朋友一次机会，一次可能恢复自由的机会……啊，再说下去就是万恶的剧透了，诸位有兴趣就找来玩玩吧。这个游戏第三波有汉化的中文繁体版。

第二章 战争与反战

人性和道德真的是反战的吗？这个问题远比辨别反战片的性质还困难得多。笔者在道德和理性上认同反战。但事实上人类建立文明以来从未享受过一天真正的和平。那就得简单分析下人与战争的关系。

(1) 人类为什么进行战争？

一位哲人曾经说：“历史是由一次又一次的战争连接而成的，人类的天职就是进行永无休止的战争”。就如《第五元素》女主角在影片最后部分使用电脑快速阅读完人类历史对人类的残酷绝望一般。人类历史确实是一部战争的历史！

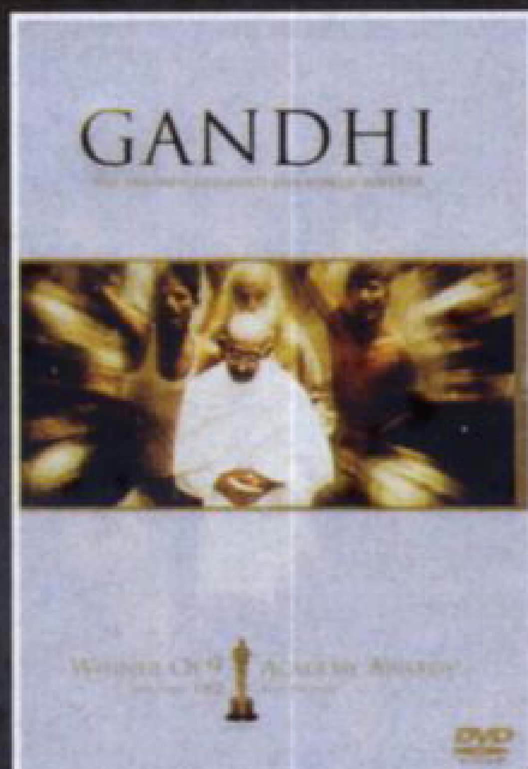
据瑞典、印度研究战争史的学者统计，从公元前3200年到公元1964年这5164年中，世界上共发生战争14513次，平均每年2.8次。死亡人数接近38亿，平均每年74万人死于战争，按人类繁衍了800亿人口的数据推测，基本上每个家庭都有战死者。损失的财富更是惊人，据说折合成黄金可以铺一条宽150公里，厚10米，环绕地球一周的金带……

我国更是战争频发之国。按史籍统计，从夏朝到今天，中国历史上发生的战争次数约有4000到5000次，占世界战争总数的三分之一。虽然每到王朝末期军队的战斗力会低下得令人发指，但研究战争的《孙子兵法》等军事教科书却先进得惊人，不光澳洲非洲美洲的居民没法比，甚至欧洲在19世纪之前也拿不出水平类似的著作。这个成就大概得益于内战频繁与对游牧民族的作战经验，虽然我们比起欧洲人来讲并不尚武，也较热爱和平……但从和平角度来看，这似乎并不值得自豪。

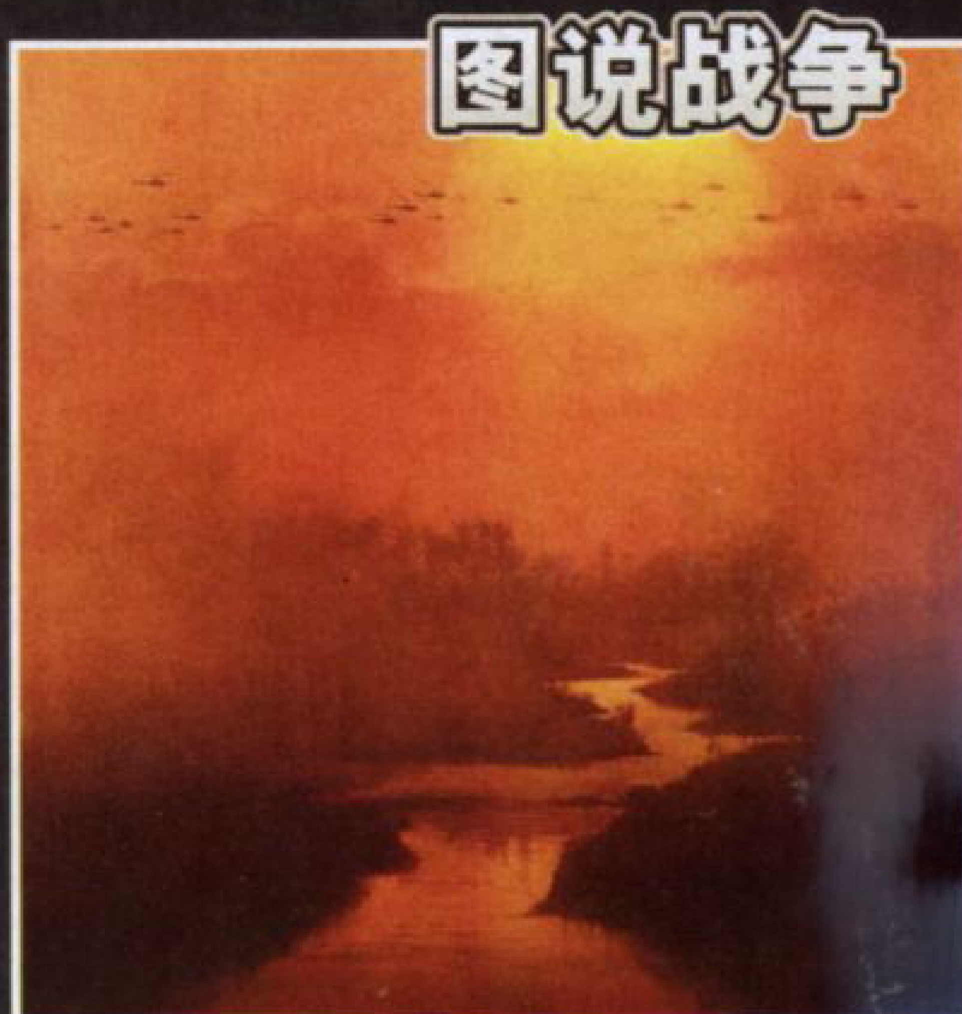
人类为什么要进行这么多次战争？记得田中芳树在《银河英雄传说》里曾说过“历史上的战争，90%都是由让后人为之惊讶的原因引起的，而另外10%则是由让当时的人为之惊讶的原因引起的。”这个观点粗看上去非常能逗人发笑，但却经不起推敲。按维基百科定义的来看，战争是集体、有组织地互相使用暴力。广义来说，并不是只有人类才有战争。蚂蚁和黑猩猩等等一些生物也都有战争行为。从体质人类学上看，人类最近的一万年智力几乎没有变化。我们的祖先并不比我们更蠢，有组织的战争行为必然是经过严密计算才发动的。

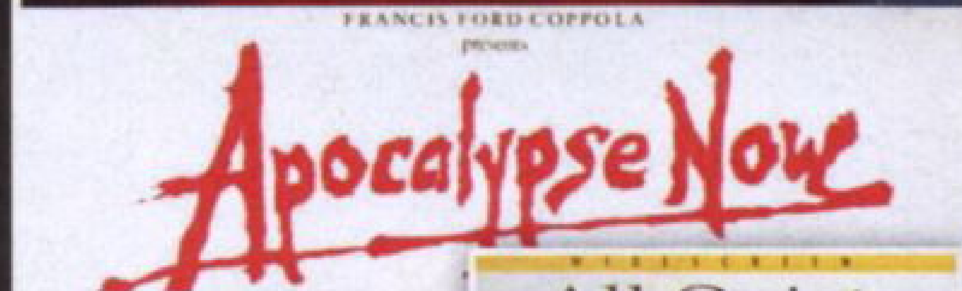
1986年由美国《实况汇编》出版社出版了美国著名战争史专家乔治·C·科恩的《战争词典》(The Dictionary of Wars)一书(中译本名称为《世界战争大全》)，此书囊括了公元前3000年到公元1984年世界各地发生的1700余次战争，是目前为止国内外学术界公认的战争史方面的权威性参考书，国内学者许二斌先生以此为基础抽取了欧洲中世纪到20世纪的500多次战争进行研究发现，领

图说战争

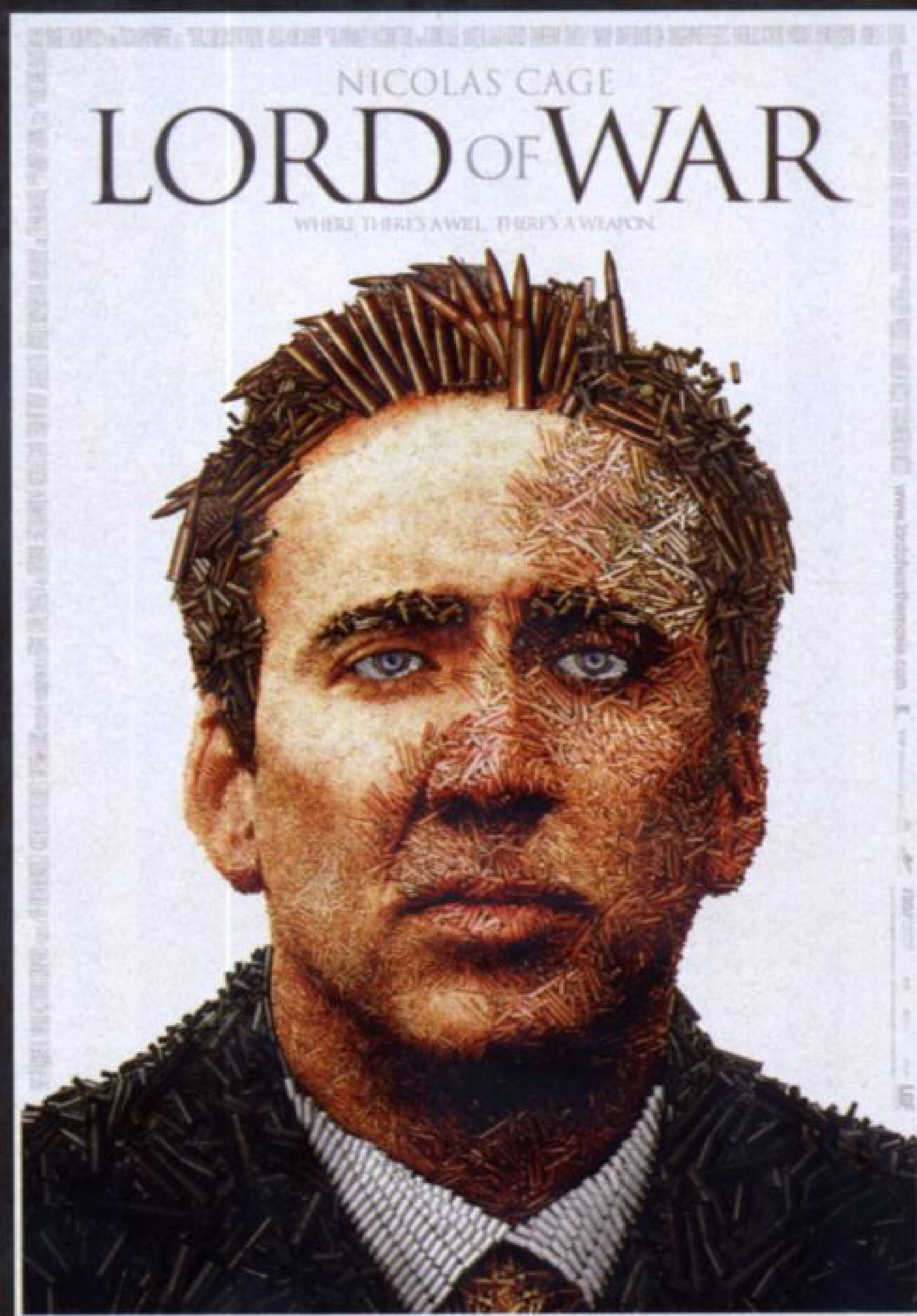


非暴力不合作的导师“圣雄”甘地并不是被每一个人待见的。丘吉尔有一次说：“见到甘地先生，令人作呕，他曾是一个妨害治安的古代庙宇出来的律师。现在在东方作出苦行僧的样子，半裸地在总督府前游行，却出名了。”

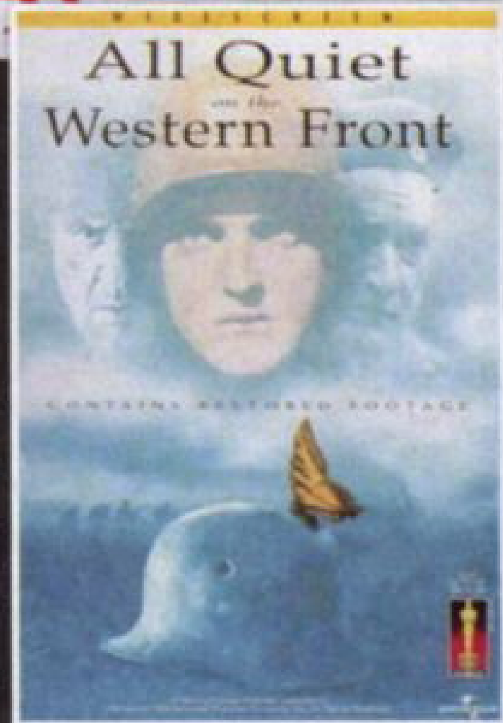




电影《现代启示录》被日本人翻译成贴切又俗气的《地狱默示录》，据说此片战场上的尸体都是导演科波拉花钱买来的真货，因为了嫌道具和演员效果不够逼真。



影片《战争之王》主角的原型，有“死亡贩子”之称的大军火商布特在泰国首都曼谷被伪装成客户的美国特工诱捕，这大概是件普天同庆的好事吧。但他会不会和影片主角一样被总统特赦，就是个让人无奈的深刻问题了。



传世名作《西线无战事》也是世界上第一部有声军事影片。



笔者找不到出处的一张图片，似乎是尼巴嫩内战的照片还是某部彩色电影上的截取。拍摄得十分热血和朴实——老人和青年一起抗击外敌。

土问题、民族问题、宗教问题、国家霸权、争夺权力构成了战争的原因。这些原因可以简单地归纳为两个字——"利益"。为利益而战是对战争最好的解释，也能让人感到信服。但并不心安理得，更不能推托。按人类15000次战争损失的财富来计算，人类可以提前3500年到达20世纪的物质文明水平。当然，这个推论是建立在人类爱好和平，并且精诚合作的基础上的。但这种推论已经被残酷的现实给摧毁了。

大量的考古学和人类学证据证明：战争，即群体间的武装冲突——其中，某个共同体或代表某个共同体对另一共同体实施体罚——在各种各样的人类社会中均占主导地位。有学者曾指出："城邦之间的战争如此频繁，以至于我们可以认为，这就是城邦的自然属性。"罗马城的建立远没有传说中狼和婴儿的故事那样浪漫，人们聚集在一块建造城池就是为了更好地发动战争，获取财富。建立（罗马）帝国的目标和功用，从一开始就是基于财政考虑的，也就是说，为了获得可供劫掠进而可供征税的土地。"

（2）人类好战吗？

《中国剪报》2003年11月28日刊登的《最富争议之科学25问》中"好战是人类的天性吗？"有这样一段文字："在这个争端不断，峰烟四起的年代，有一个问题困扰着科学家们：人类是否天生好战，我们的荷尔蒙或基因是否注定了战争无法避免？这个问题一直困扰着诸多学者，是与否的结论都能彻底改写人类的哲学和历史书。目前它陷于争论中。"

一些研究战争、侵略和早期历史的专家们倾向于相信嗜血和好战并不是天生的。相反在最新的游戏理论领域的研究表明：人类更喜欢合作，而合作的策略很快会达到"依恋"的程度。埃默里大学的心理学教授及灵长目学家弗兰斯·德瓦尔博士认为，促进和平的方法之一是鼓励国家之间的依赖与合作，鼓励像欧盟一样的国际组织。例如世界贸易组织WTO的宗旨就是为了在全球化经济贸易的今天能协调各国利益到最优，双赢而存在的。

然而另一派持相反意见的学者则认为，战争的缘起要追溯到远古的蒙昧时代，在大自然的生存竞争中，人类必须与凶猛的大型食肉动物搏斗——抵抗和争食。当初如果人类不残酷，而像食草动物一样善良，就不可能有今天高度文明的人类，今天的文明果实是鲜血所种植的。与动物相比，我们的祖先除了依靠残酷外，还依靠智慧，战争的智慧，残酷的智慧。打猎继承下来的嗜血融入了我们的社会法则和DNA里。就目前来看，两种观点谁也说服不了谁，而且也不能用人性本善还是本恶进行简单的理解。玩过网络游戏的人就知道，在虚拟世界里，战争、PK与组队、合作同样具备吸引力。有人热衷于PK，决斗，甚至虐杀新人。同样也有人喜欢与朋友们成天腻在一起，进行各种任务，甚至纯粹只是聊天。

排除本性不谈的话（因为暂无法下结论），到这里就涉及到一个同样深层次的意识问题——欲望。

哲学家罗素在《论人性与政治》里认为："毫无疑问，占有食物的欲望过去一直有，而且现在也仍然是导致重大政治事件的主要原因之一。而人不同于其他动物的一个重要方面在于人具有无止境的，永远无法满足的欲望，欲望使人即使到了天堂也会坐立不安。巨蟒饱食后就去睡觉，直到需要再进食时它才醒来，绝大部分人不像巨蟒那样。习惯于吃几个枣充饥的阿拉伯人没有因为获得了东罗马帝国的财富就满足。稍一点头，希腊奴隶就会为他们端上最精美的食物，然而是其他欲望使他们行动起来。" 这就是说战争不仅是由生死攸关的利益决定的，欲望更能促使人发动战争。罗素认为占有欲、竞争欲、虚荣心、权力欲这四种欲望是人类陷入争斗的核心原因。这位晚年与爱因斯坦组队，并把生命献给反战反核运动的诺贝尔文学奖得主经历过一战和二战。第一次世界大战在他看来就是各国领导人的欲望在起作用："英国政府极不明智地允许德皇出席斯匹特海德海军检阅式时，出现在德皇脑海里的想法并不是我们所想的那种，他想的是：我必须拥有一个海军，跟祖母的一样好。"德国就此和英国展开了军备竞赛，并进行了战争。

在一战结束之后，他到了中国，写了《中国问题》。他在这本书里相当推崇中国人的生活方式：聪明、狡猾、擅于妥协、和善、充满了世俗智慧，但又不热爱残酷的战争。他认为当时欧洲列强那种靠着巨舰大炮来瓜分世界谋取利益的做法是不对的。他还认为中国有需要学习西方的地方，但同时必须警惕日本，日本就是充分学习了西方的全部，包括用武力来支配别人。被印在日本万元钞票上的福泽谕吉在日本明治维新强大后认为，国际关系自古以来都由武力决定："禽兽相接，互欲吞噬。"吞食他人者是文明国，被人吞食者是落后国，日本也是禽兽中的一国，"应加入吞食者行列，与文明人一起寻求良饵。"之后的历史确实如罗素和福泽谕吉在书里的预言，日本大举进攻中国。中国也因为被列强的侵略，不可避免地走上强国强兵的道路。

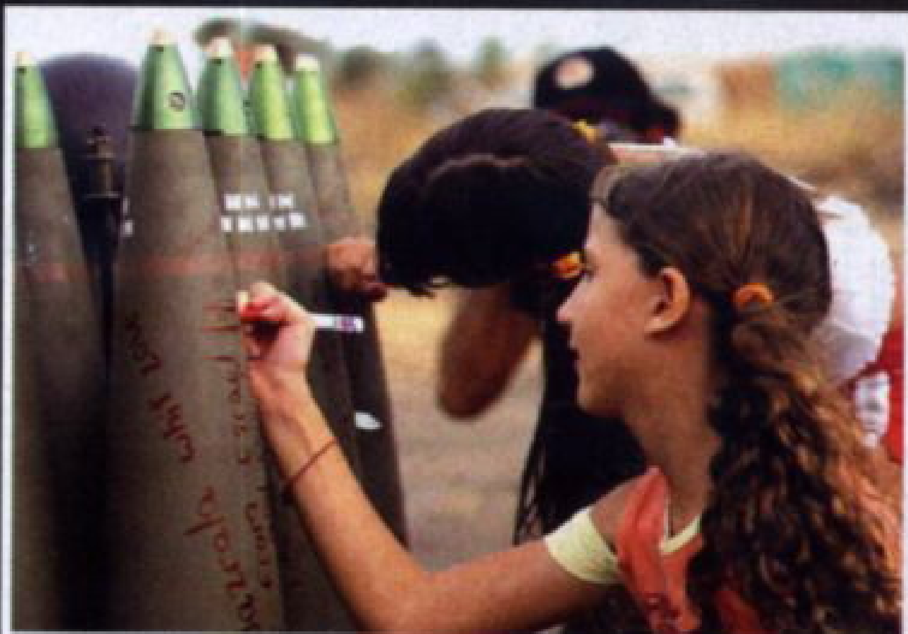
（3）人类需要战争吗？

ACG作品中经常有狂人，BOSS公开叫嚣人类需要战争，需要战争来进化。通常它们都会因为这个错误的念头干坏事，然后被主角当成道德败坏的垃圾给收拾掉。前几年火爆的电影《大逃杀》更是惊人，这部作品悍然把一个班级的学生扔进荒岛进行残酷的生死决斗。作品里面的政府认为社会已经被和平和富足腐败了，导致失业率上升，青少年犯罪越来越高，教育问题尖锐，人和社会充满了后现代主义的病症。用残酷的BR法案可以让文明恢复健康，让青少年充分认识社会，并获得坚韧不拔的生存能力……作品结尾虽然是用人性善与爱来收尾的，但揭示的问题却非常残酷：人性充满了恶，小小的岛屿上简直就是社会的缩影——弱肉强食。而里面有人不愿意与同学、恋人斗争选择自杀的"懦弱"表现反倒是捍卫了人性。这个作品的漫画版更是残酷，里面塑造的桐山是个完全的天才，只要有必要，完全可以杀人不眨眼，能力比他差的人在他眼里就只是蠕虫。当然，更让人难过的是电影的第二部，结尾非常违和，代表人性善而唾弃恶行的男女主角竟然跑去中东当职业杀人者……（也许有致敬同样跑去中东帮助巴勒斯坦人民打击美帝的赤军的意思）

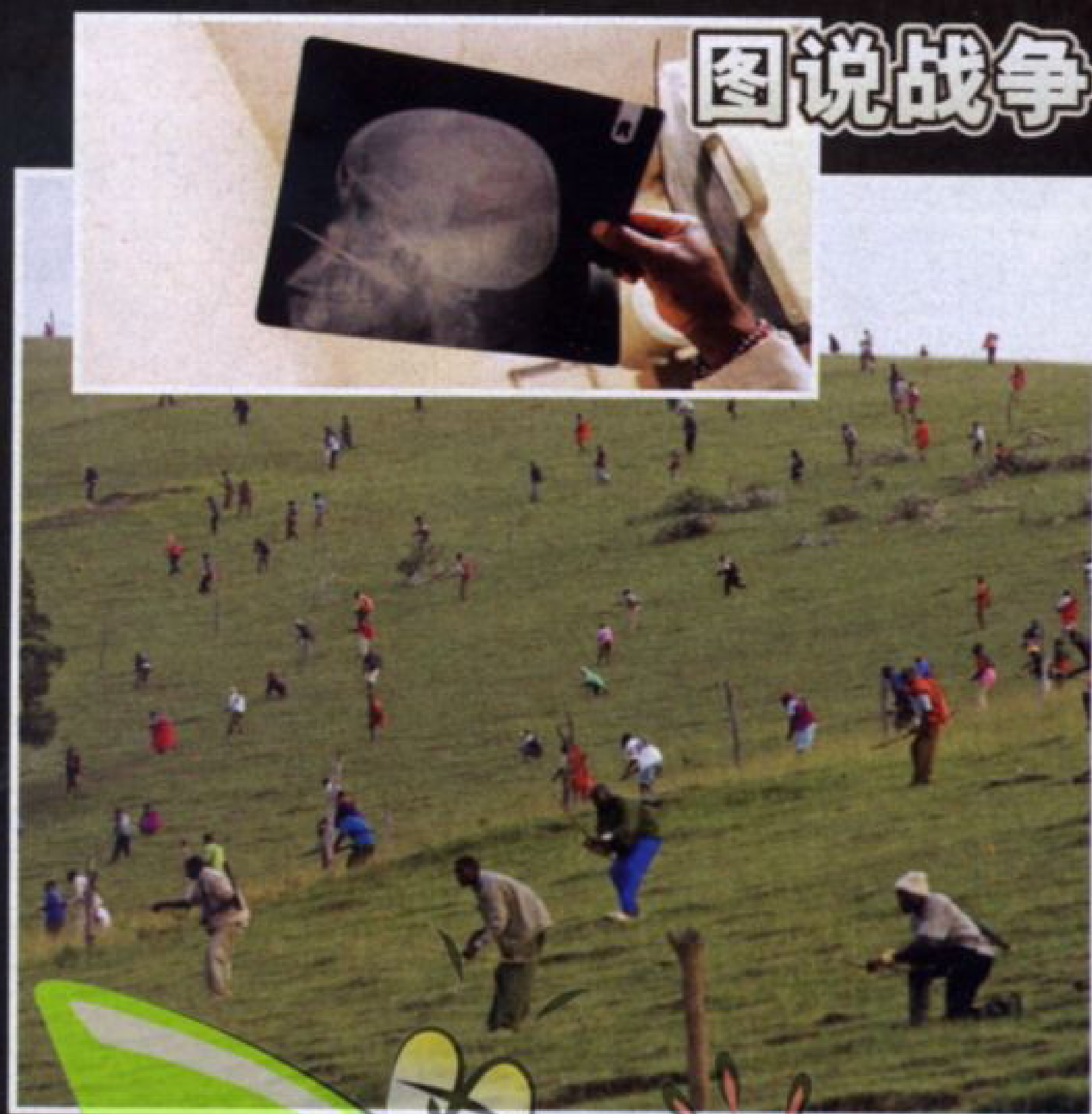
不管怎么样，《大逃杀》这部作品里的学生自相残杀是环境所迫，没有太多的欲望，是为了生存而斗争。但也能让人看到一个问题——"竞争"。在现实社会里，竞争既是欲望也是生存法则。最能创造财富的手段"市场经济"在哲学上就是基于竞争出发的。从学校考试到体育大赛无处不存在竞争，人人都赞美胜利者。比如这次奥运会我们拿了金牌第一，可谓举国欢庆，英国也是历史性突破，运动员回国要进行盛大的庆典。以前的金牌霸者美国这次没有拿到第一，结果电视台为了安抚群众出了个扭曲又可笑的手段——颠倒金银铜牌的排列次序（因为美国铜牌多）。一些小国则计算人均金牌数……竞争的极意是战争，虽不若战争恐怖，但竞争也可以很残酷。

上世纪由于商业竞争导致科技的迅速发展，苯胺染料出现让传统的靛青染料过时，结果大量的农业生产者和分销商破产，大量印度农民为此失业，饿死人数高达一百万。资本家的恶性竞争导致工人待遇下滑，并大量无所顾忌地使用童工。最恶劣的





在成年人、民族、宗教、政治、利益和仇恨的影响下纯真的小孩子会逐渐变得扭曲，两张居住同一地区民族不同的萝莉照都让人看了很不舒服。



这是去年在肯尼亚发生的一次部落战争。看上去上面的人是在拍电影或拍电视剧的群众演员，但却是真实的战争场面。战争发生在肯尼亚西部的Olmelil山谷，两个部落为争夺土地而进行了部落间的争斗，所使用的武器是原始的弓箭和刀剑，共死伤20人。上面那张X光图是医生为此次战争中被箭头射穿头部的受伤者照的。

大概是在北美，负责修建铁路的两个公司为了比赛谁能最先修完，不顾铁路工人安危使用高分量的炸药，并导致众多无辜者死亡……这些也可以看成是一种隐性的战争。

人类社会充满了竞争是毋庸置疑，但至于上升到战争了么？有个极端的观点就是——战争是科学技术最好的推动力。科学技术是人类文明成就里的硬性指标和生产力，但从这点出发，却使战争得以进化。代表人类科学最高成就的诺贝尔奖与他制造炸药发家的发起人诺贝尔的关系就比喻了人类战争与文明的某种关系——炸药毁坏了生命财产同时也赞助了科学研究。更早、更讽刺的则可以追溯到阿基米德帮助城市修建军事防御建筑，他却被士兵杀死。法国的炮兵学校是可以从中获得科学教育的第一批正式学校。在这一时期末尾时产生的法国大数学家和物理学家，如拉格朗日、拉普拉斯和蒙日等人都是这些学校训练出来的，不过它们最出色的学生却是拿破仑。他是第一位认识到科学价值的统治者，同时也是一个战争行家。这里笔者无法找到任何反驳战争与科技进化无关的论据，虽然有学者能论证出军事科技是效率最低的一种科研手段，但这也是一种它内在缺乏“竞争”的表现，因为军事机密需要保密，交流率低于大学……但正常研究的拨款经费远低于政府军备投入，就在前些日子进行的大型强子对撞机试验也才花了不到一百亿美元，这比起已经上万亿美元的世界军费来讲不过是九牛一毛。并且在20年前美国就准备建造一个更大的粒子加速器——超级超导对撞机，但美国国会取消了这个项目。此事在最后几天的听证会上的表现足以让人深思——一名国会议员竟提出：“我们能通过这种机器找到上帝吗？如果能，我将为它投上一票。”所以一直致力于用电波信号手段寻找外星生命的天文、物理学家卡尔萨根无不悲愤地说道：“制造一个信号发射站的钱还不如美国政府的一个武装直升机。”虽然这里认可了战争能一定程度促进科技的看法，但从宏观来看，人类文明的成就并不总是受战乱的影响。

美国学者查尔斯·默里在《文明的解析》这本书里用计量史学计算了一下能代表人类文明的5000名学者（只计算艺术家和科学家，排除了争议较大的政治家和军事家），发现战争确实很频繁，但和这些伟人的贡献并没有能成正比的联系。中小规模的战乱没什么正与否的影响，但出现彻底破坏一个城市的大型战争倒是有极大的害处。有时候战争失败的耻辱反倒能制造出了一些成就，例如法国著名的黄金时期“美好年代”（1870～1914）涌现了大批的艺术家与科学家，但这同样也是法国刚在普法战争中失败，国际地位日益衰微的时期。也就是说一般认为的“乱世出英雄”这种看法并不准确，除非你认为杀人越货的将军们是惟一能称得上“英雄”的人。

第三章 战争正义论

如果战争是无法避免的，无论是基于人的本性还是欲望和利益来讲，都是有一定的合理性的。那人类应该用一种更平和的心态来看待战争，而不会进行道德探讨，只需要罗列数据就行了。至于什么反战与和平就没什么必要了。但现实不会如此简单，善恶二元论与给事物分好坏在哪个国家任何人群都是有市场的。涉猎到这个问题，不可避免的要谈及道德，笔者本人无意也无力进行说教，只能继续罗列一些名家观点供诸位参考。

（1）正义的战争

在汉语中，正义即公正的道理，与公平，公道，正直，正当等相联。在西方语言中，“正义”一词源出于拉丁语justitia，由拉丁语中“jus”演化而来。“jus”是个多意词，有公正、公平、正直、法、权利等多种含义。法文中的“droit”、德文中的“recht”、意大利文中的“diritto”等，都兼有正义、法、权利的含义。在英文中，justice一词，具有正义、正当、公平、公正等意思。按辞海解释：对政治、法律、道德等领域中的是非，善恶作出的肯定判断。作为道德范畴，与“公正”同义，主要指符合一定社会道德规范的行为。人们的行为是否符合历史发展规律和最大多数人民的根本利益，是判断人们行为是否符合正义的客观标准。

通常来讲，古代思想家都会主张一种“道德正义”的说法，在政治学和伦理学的范畴内一起理解这个问题。柏拉图认为，正义是社会和国家生活中的原则，它与智慧、勇敢和节制一起构成了理想国家的四种美德。中国则最早见于《荀子》：“不学问，无正义，以富利为隆，是俗人者也。”人与人，人与社会的关系与道德正义有关。那战争作为人类社会最重要的一类事件就必然与之发生关系。前面分析过，战争的成因无非是利益、欲望、竞争等原因构成的，它关联到重新或者是瓜分某种利益的时候，公正就会起作用。

谈到正义的战争，我国就有“伐无道”的说法，“伐无道，诛暴秦”来源于《史记》中陈胜吴广的起义，作为反抗封建皇帝的农民起义领袖，司马迁作为政府史官能把他们和孔子一起写入“世家”很大程度是认同的。也就是说农民在自己面临生死存亡的时候选择暴力反抗是正确的，也是合理的。中国系统地解释正义战争论则要上溯到商周时期的武王伐纣（虽然黄帝战蚩尤更早，但神话传说色彩浓重，有一定正义战争的性质在其中，但似乎民族融合成分更浓郁一些，而且相对于黄帝蚩尤都有正方两面的神话流传，所以缺乏适合信史佐证我们就选择略过不谈）。武王伐纣起因是由于纣王的无道，其“设炮烙，置肉林，造虿盆，剖孕妇，敲胫骨；为政不仁，不恤臣民，宠信群小，杀戮大臣，沉湎在酒色之中，致使朝政日非，人心离散，民怨鼎沸，诸侯侧目。”“天下者，非

图说战争

Responsible parents defend their children
WOULDN'T YOU?

■广告词：负责任的父母保护他们的子女，你呢？

WITHOUT DEFENSES AGAINST PREDATORS, THE DODO WENT EXTINCT.
DON'T BE A DODO. CARRY PROTECTION.

■广告词：没有反抗侵害者，渡渡鸟灭绝了，不要成为渡渡鸟，起来自卫！

PEACE THROUGH SUPERIOR FIREPOWER

■广告词：枪杆子里出和平。

美国步枪协会的枪支贩卖广告，广告词都相当耐人寻味。另外美国步枪协会最有力的朋友不是男人，是女权组织。

一人之天下，乃天下人之天下。"由此，武王伐纣，是有道伐无道，是顺应历史发展潮流的，是合乎人心，顺乎民意的正义战争。从此纣王成了暴君和非正义的代表，不光儒家学者把他当作反面教材，后世的小说《封神演义》更是借神话把其扫进了历史的垃圾堆。然而历史就没这么简单，同样按《史记》，就有商朝遗民伯夷指责周武王"父死不葬，爰及干戈，可谓孝乎？以臣弑君，可谓仁乎？""以暴易暴兮，不知其非矣。" 这些指摘很有力，武王的手下就有人想杀了他了事，但却被姜太公阻止了，还称他为"义人"。之后周武王建立了周朝，但到了西周，由于周厉王暴虐，就发生了我国史上的第一次平民起义，这也被认为是正义的。再之后的春秋战国时期，在儒家学者的努力下，正义战争与不正义战争的说法就解释得极为精妙了，伯夷的指摘等问题也被顺利地解决。

儒家提倡王道，反对霸道。支持正义的战争，反对不正义的战争。这是"王霸之辩"，来源于孟子。按孟子的说法来看，用德行仁政来统治是王道，是好的。假借仁义之名行使以力服人者是霸道，是不好的。然而就如同伯夷说的以暴易暴不对，战争总是要流血，"行一不义，杀一不辜"同样出自孟子，行王道发动战争也是在行使暴力，会导致伤亡，这里儒家就认为"救民于水火"功德无量，以暴易暴虽然不好，战争会死人，但暴政更不好。发动正义战争是两害取其轻的结果。至于谋反是否与讲究忠孝封建礼节相互冲突就比较简单，臣子弑君是否正确要看君王是否"仁"。齐宣王就问过孟子，臣子是否该杀君主，孟子就有力地告诉他，杀暴君和杀贼一样，不是什么弑君。可以看出，这些说法都是基于很浓郁的以民本出发，类似于一种大多数的正义或者说是正义的大多数。另外值得一提的是"春秋无义战"，这是儒家很极端的一个主张，儒家认为，"礼乐征伐自天子出"，这才是合乎义的， 而春秋时代则是"礼崩乐坏"，"礼乐征伐自诸侯出"，所以没有合乎义的战争。这个说法来源于《论语》："天下有道，则礼乐征伐自天子出；天下无道，则礼乐征伐自诸侯出。"简单来说就是春秋战国时期的战争都是诸侯们的私斗，是不合法的，因为他们绕开了周天子……

比起中国古代对正义战争的思辨来讲，同时期的欧洲就相对逊色多了。欧洲正义战争的说法最早可以追溯到古希腊－罗马时代，例如去年火爆的大片《斯巴达 300 勇士》就是，不外乎是抗击侵略维护自我利益。到了中世纪，欧洲的基督教天主教会的学者们就开始构建理论，奥古斯丁以一个新柏拉图主义者的姿态，建立了一种典型的善恶二元论的理论体系。在《上帝之城》这部神学哲学著作中，他创造了"上帝之城"和"人类之城"两个概念，将正义归之于上帝，认为千年和平只存在于上帝之城，法和战争的目的在于维护人类之城的和平与秩序。这位被奉为圣人的大学者被后世誉为恩典博士，他的著作着力描绘战争的苦难，憎恶人类"无休止的野心"，认为国家对战争与和平之选择是不可靠的。奥古斯丁指出，正义的战争是允许的，但战争确系出于必须，而且只能以和平为目的。正义战争包括抵抗入侵、恢复不可争议的权利和惩罚他者的过失，正义战争尽管是悲剧，但有时却是"必要的恶"，人们为了生存而战斗是合理的。他还指出，战争既是罪恶的结，又是罪恶结果的一种补救，真正邪恶的不是战争本身，而是战争中的暴力倾向，残忍的复仇，顽固的敌意，野蛮的抵抗和对权力的欲望。所以，如果战争是不可避免的话，也要抱着仁慈的目的进行战争而不能过分残忍。奥古斯丁他很悲观，他认为人与人之间的争斗是无法停歇的，国家间的道德是近似的而非绝对的正义。

有趣的是，他也和儒家一样崇古，儒家讲春秋无义战，推崇"三代"，他则很推崇古罗马治下的和平。在奥古斯丁之后另外一博学而被誉为"天使博士"的托马斯阿奎那继承了他和亚里士多德哲学理念继续发展。他的看法可能比奥古斯丁更进一步。他认为，一旦人类的法违背了神法和自然法，人们就无须接受这种不正义的人法的约束，这就是所谓的"反抗暴政的权利"，这种观点一定程度认可了人民起义和革命。

通过观察东西方古代正义战争的理论我们可以发现，无论东方"王道"还是西方"神道"。战争可以正义，但必须完成某种高尚的目的。但战争也是一种恶，因为会导致生灵涂炭，通常为生存而战是合理的。

为生存而战正义吗？就在近代，为生存而战的正义就遭到了严厉的质疑。古希腊曾有过"舢板定律"，意思是讲两个人同时落海的场合，可以为生存而争斗，活下来的人上岸后无需接受法律惩处和道德质疑。英国十九世纪发生了一起海难，密里欧莱特号船舶在海上失事，三个海员逃到救生船上，但没有食物，也没有淡水。其中两个海员杀死了第三个海员，吃了他的肉，喝了他的血，等到了救援。尽管事后可以证明，如果他们不这样做，就一定支持不到救援的到来，而且那个被杀的海员身体虚弱，即使他们不这样做，也一定会死在救援到来之前。但是，陪审团仍认定这两个海员犯了杀人重罪，并处以死刑。这是让法学家争论无休的一个问题，笔者也做不了适合的判断。不过幸而判决出来以后，英女王立即颁下特赦令，赦免这两个海员的罪行。值得一提的还有一个，就是泰坦尼克号上的正义，同名影片很好地表现了男人让妇孺先逃生的美德，但是也有一个叫泰坦尼克号定律的东西，这个定律残酷地指出三等舱穷人逃生的几率远低于头等舱的贵宾……如此恶与美德都在巨轮上并行不悖，实在让人感到无语。

我们继续回到战争。到了近代，有了格老秀斯等学者研究国际法，把古代战争正义论做了很大深化，并集中体现于《国际联盟盟约》、《白里安－凯洛格公约》和《联合国宪章》。这些国际法文件确认了只有执行确定法定权利的战争才是合法和正义的战争，试图破坏和[illegible]现

图说战争





一般来讲，传统的超级系动画会用较为简单的道德观，善恶二元论来给予主角无可非议的正义感去烘托剧情，但《勇者王》OVA 和《飞跃巅峰》这两部站在超级系顶点的神作却不是这样的，敌人与主角方都只是为自身利益和生存而战，简直热血到飞起来！



图为表现第一次世界大战的漫画，其实主要参战国的国王领袖都是英国女皇维多利亚的儿孙，自己也多是姻亲。姑且能算一次欧洲旧贵族的最后决战吧。然后，它们开始覆灭，逐渐退出历史舞台。



《高达》坚持了二十多年的人类内战实属不易，然而也不是没有异端存在，上图截取自为卖模型而推出的 3D 动画短篇《GUNDAM.EVOLVE 9》，里面阿姆罗、白狼（貌似）、原创的紫发 NT 少女在一个假想剧情里一起狙击实力超级强悍神秘敌人（我和几个朋友一致认为是外星人）。三位主角分别驾驶涂装白色、黄色、红色但装备各异的 Z 高达。当然，敌人战斗力很是逆天，结尾自然也神棍化了。

状，将自身制度强加于他人，以及实施所谓预防性进攻的战争都是非正义和不合法的。由此，正义战争的规范标准大致形成并得到确认：一方面，“正义的战争”标准提供了战争执行之前合乎伦理和法理的审慎决策的基本要件，它们是正当的理由，正当的意图，正当的权威，正当的手段，成功的可信度以及战争作为最终手段，另一方面，“战争的正义”标准则给出了战争执行过程中的基本原则，包括限制原则，相称原则，区分原则，保护原则和人道主义原则，即限制战争的手段与方法，以相称的杀伤和最小的破坏结束战争，区分军事和民事，保护平民，战俘，中立国和非敌对第三国的利益，履行人道主义责任。两次世界大战后还增加了禁止大规模杀伤性武器等条款。但是直到今天，无论联合国还是其他国际组织都是“有法约束”但“无力约束”国家，特别是大国谋取国家利益的非正义战争行动。

（2）没有正义的战争

现在我们接下来分析不讲道德，也就是没有正义的战争问题。

人类学家在分析原始部落的战争时绝不会有神学家和儒生那么复杂，土著们的战争正义与否并不重要，只研究它们为什么而战。同样是人类，土著的战争与文明社会也一样是由于利益和欲望、竞争等因素在驱使。很多土著没有文字，更没有成文的法律，它们用传统和禁忌约束社会成员，其中一项和战争与正义紧密联系的就是“复仇观念”，为亲属复仇杀人是符合土著们本地传统的“战争”，还是内斗，你不去干反而要遭到其他社会成员的嘲笑。也就是说，要争斗就得有合理的理由。

对聪明的人而言，寻找理由并让它作为借口是很简单的事，历史确实就如孟子所言“以力假仁”，无数君王统治者发动战争总能给自己找到理由，御用文人可以为此修改历史，军队和特务也可以制造侵略的借口。

依正义的名号发动战争，中世纪的天主教教会大概是最臭名昭著的——教士们用上帝的名义，加以流着蜜和奶之地为诱惑鼓动欧洲人参与十字军东征。当时的欧洲上空就遍布着仇视异教徒的乌云，甚至有文盲骑士认为阿拉伯人是杀死耶稣的凶手，他是去复仇的。当然，现在用历史审视

图说战争





客观来讲，高达相关的游戏大多数是雷作、庸作、流行作、FANS 作。只有这部《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》(恩，我知道标题很长，但最新的一作还得后缀一个“阿克西斯的威胁”）作为战略游戏相当出众，几乎完美地结合了战略与高达的剧情，还有众多的机体。它最值得一提的亮点就是能让你充分感受坦克 VS 机动战士的奇想。

富野由悠季在国内知名度较低的一部神作《传说巨神伊汀》，自它在《机战 F》中登陆以后，它在原作中因为厌倦暴力争斗而“重启”两个星球的变态能力在游戏上有同样变态的再现。

外篇：记一种正义……



美国士兵或许不知道他为谁作战，但最后，在看到集中营后，他知道了对谁作战。

——艾森豪威尔将军

这张图是达濠集中营的大门德文标记，翻译成中文大概是“劳动创造自由”的意思。纳粹的集中营多有这个标语，当犹太人拿着仅有的价值几十美元的全部家当来到集中营劳作的时候决不会想到这句话是一句谎言，他们的辛苦劳作只能换来奔向死亡的不归之路。

达濠集中营是德国纳粹修建的第一个集中营，虽没有波兰的奥斯维辛有名，但在这里发生了一次二战期间关乎正义与战争的最为严肃的悲惨事件。

“达濠集中营最初设计容纳 5000 人，对象是“人民祸害”，包括反对党人，被确定有罪的各类犯人。这份单子不断扩张：城市游民、同性恋、犹太教徒、吉普赛人、政治犯、国家敌人、犹太人、战俘……从 1933 年到 1945 年间，共登记在押 206206 名囚犯，死亡人数永远不会为世人所知，数以千计的苏军战俘经常被就地处死，被送去用于“特别医疗”（也就是被处死的委婉说法）的牺牲者，在被转移过程中死去的人更是无可计数，这些都是不在记录的。此外，还有数不清的人死于“达濠学校”的一项创新上——活人实验。这些活人医学实验包括：将犯人从冻僵的情况下放入热水中，记录复苏的时间；将犯人关入高压舱，持续加压，记录致死的气压……有记录的死亡统计数字是 31591。由于达濠集中营的主要目的不是处置犹太人，所以在 1933 年到 1945 年间在这里被屠杀的犹太人并不多，据估计约在 5000 人左右。被解放时，32000 名幸存的囚犯中，有 2500 名犹太人。——转引自《非法的正义——达濠事件回忆》

1945 年 4 月末，柏林即将被盟军攻陷，苏联红军离希特勒的最后堡垒只有几百米了。29 日达濠集中营也迎来了解放。美军 45 步兵师的 157 步兵团第 3 营的 3 个连，在坦克的支援下开始往达濠市逼近，经过小规模的交火，在达濠集中营守卫的德军不是逃跑就是投降。美国大兵开始进入集中营关联设施。很快，这些远渡重洋而来的美国大兵看到了人间地狱：满载尸体的死亡列车就停靠在铁路上，到处是尸体的焚化炉和毒气室……从未见过如此残虐罪行的美国大兵们都崩溃了，继而狂怒，场面开始失控。他们马上枪决 122 个集中营的德军看守。随后得知盟军开始杀俘的德国人开始逃窜，但美国人架起了机枪扫

欧洲人与阿拉伯人的战争无非是利益之争，谁也谈不上正义。但是没有正义就是没有正义，伊斯兰教徒和基督徒作为同是奉《旧约》亚伯拉罕为祖和圣人的族群，假借神的名义进行“正义的圣战”就是一种让人感到恶心的荒谬。最为疯狂的还是十字军东征的途中借机劫掠屠杀君士坦丁堡，这里的居民可是和他们有同一信仰的人啊……

同样，我国秦始皇统一中国的过程也被人鼓吹成正义的圣战，因为统一的中国让百姓免遭了多国的战乱。但是秦国的手段却令人发指，长平之战就能轻易坑杀二十万俘虏，有些人眼里这不过是必要的苦难，因为减少了赵国的有生力量，加速了“统一”。然而秦始皇的统一在他死后不久就迅速崩溃。“秦政”也遭到世人唾弃。

如果说古代人还讲究伪道德奉行“正义战争”，到了近代就彻底撕下这层脸皮了。托尔斯泰在《战争与和平》中描写十九世纪初欧洲混战的时候，就曾质问道：到底是什么使这些都自称为基督徒的人，高举屠刀而自相杀戮呢？这个答案没人知道。但就在这个大炮巨舰与殖民主义奉行的时期福泽谕吉说出了：“百卷万国公法不如数门大炮，数册亲善条约不如一筐弹药。”欧美列强在自相残杀之余还贩卖其他民族为奴，甚至贩卖毒品种族灭绝他们也无所顾忌。这里我们不需要太多的历史解释和出示例子，中国近代史的屈辱就足以说明一切。

这时候战争正义的说法几乎龟缩限定于“侵略与反侵略”，惟一能让人看到一点善光的，就只有部分国家内部的革命。美国革命也许可以看做是美国人民独立自主的正义革命，然而在他们开国元勋颁布《宪法》之后约五十年期间，美国军事部门的职责就是对付印第安人。对印第安人采取的做法包括杀戮、威吓、驱赶和腐化。19 世纪 30 年代，安德鲁 · 杰克逊总统说服国会通过了《印第安人迁徙法》，将南方六个州内的主要印第安部落强行迁徙到密西西比河以西，从而引发了 1835 ～ 1843 年的第二次西米诺尔战争。要是在今天，这种迁徙就会叫做“种族清洗”，甚至美国政府还积极为阴险地蓄意灭绝印第安人的口粮——北美野牛。更别提在之前，英法商人做贸易的时候把沾有天花病毒的绒毯拿给印第安人的丑事了。

比起赤裸裸的强盗流氓行径，篡改历史就更为稀疏平常了。在英国，那些强迫约翰王接受大宪章的男爵们根本不说“英语”而且他们也没有什么自己是“英国人”的概念，可是他们还是在 700 年后的联合王国的课堂内被扎扎实实地界定为早期的爱国者。

如果没有道德和正义，按照竞争合理的逻辑继续下去：适者生存，优胜劣汰。最恐怖的结果就是社会达尔文主义及其衍生出来的种族主义和优生学。前者是纳粹真的在集中营进行灭绝“外族”犹太人，后者则是欧美国家自己这么干，历史上的智商鉴定测试第一大目的就是为了挑选更好的人种（之前优越的欧洲人仅仅是通过颅骨对比来鄙视黑人智商低，但迅速就在自己人身上开展了），因为按欧美 100 年前的犯罪人类学统计，如此强壮的低智人群是犯罪的主力军，生育率又高，是绝对意义上的社会隐患，任由他们在社会上生存是对人类进化的一大阻碍。所以有数十万人被强制拉去做了节育手术的。这些破事在今天已经是欧美文明人不愿意再提起的黑历史了……

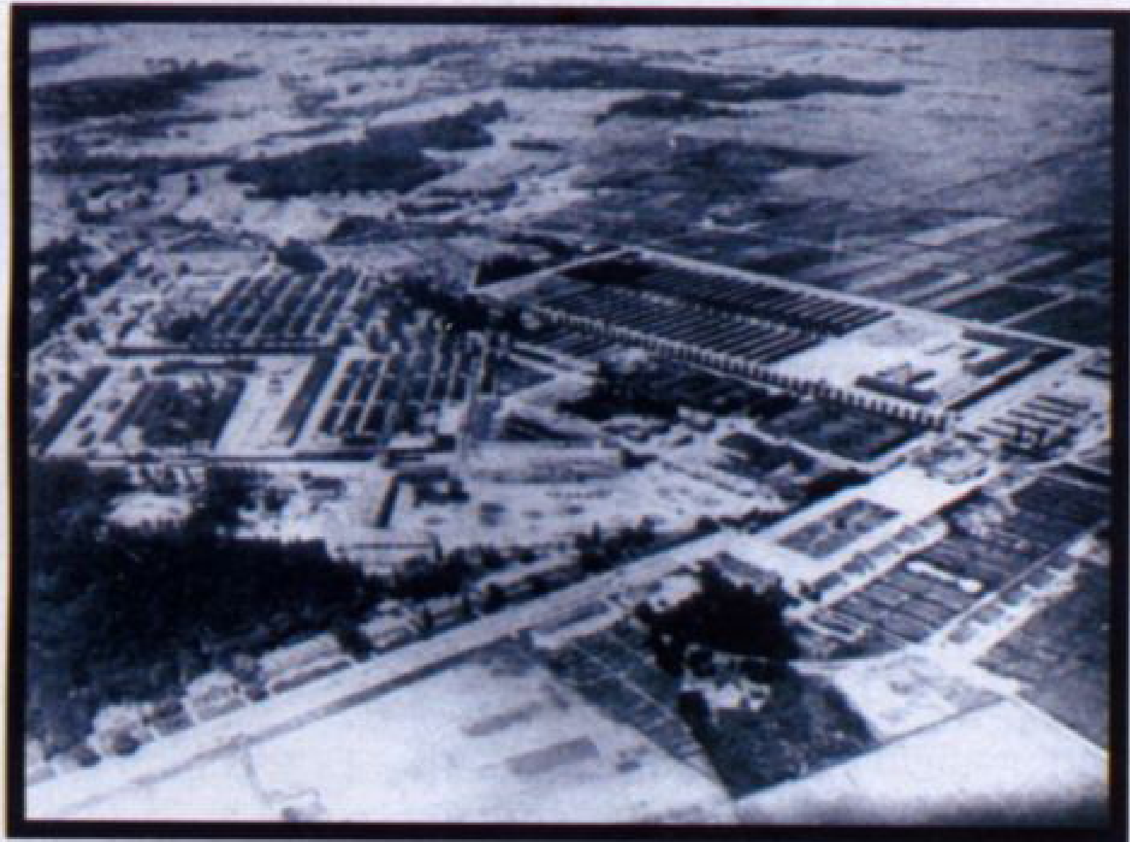
图说战争





历代《高达》的主角们都是尽可能不杀人就不杀的普通人或好人。但在《高达 SEED》这个善良的想法被变态的能力发挥到了极致，男主角大和基拉凭借恐怖的个人能力直接解除敌方武装，保障一个不杀，俗称“削人棍”……其实这个手法并不是他在系列里独创的，在《Z 高达》里男主角卡缪就试图不攻击驾驶舱而攻击其他部位解除敌人的武装让它们放弃战斗，但他能力实在做不到，只能在战舰上自己的小房间里摆上香炉供奉死者。

射他们，被解救的集中营俘虏也靠着铁锹和拳头追杀德军守卫。一个名叫 Jack Bushyhead 的美军中尉听到枪声后赶到现场，他没有阻止普通士兵的杀戮。他先把白大褂的德国医生从俘虏里挑出来留用（后来军事法庭审判绞死了他们，因为他们也是做人体试验的罪恶凶手），然后选择和另一个美国兵架起了勃朗宁机枪把剩余的 346 名德国守卫集中在靠墙处一起杀死。期间有少数人试图阻止，也有医护人员试图抢救被击毙的德军守卫，但没用。总共有近 600 名德军看守在当天被杀死……后来美军强令达濠市民前来掩埋尸体，救护集中营还活着的三万名俘虏。在法庭上这个拥有印第安切罗基部落血统的 Jack Bushyhead 中尉一人揽下了全部责任，声称士兵只是奉他的命令行事。并且拒绝认罪，因为他杀死的都是一群应该下地狱的人渣。这位俄克拉荷马州的战士，1977 年死于老家农场。曾有人问他：“Jack，你为什么要那么干？”他简洁有力地回答到：“为了正义，即使这正义是不合法的。” 这次“非法的正义事件”是盟军发生的最大一起杀俘事件之一，巴顿将军看过报告后烧掉了一部分。参与杀戮的美国士兵没受到什么惩罚，有人甚至回国后还当了法官。这件事长期被保密，后来有德国人写书批评才开始重见天日，面对德国人的批评，当年参与屠杀的美国大兵也写书反击了。历史学家和公众对于这次事件的评价褒贬不一，很多历史学家认为 Jack Bushyhead 中尉的行为与希特勒无异，而且美国兵在这次事件里把自己伪装成英雄满足自己的杀戮欲，夸大杀害人数。但无论褒贬如何，这次事件沉重，让人不能不值得思考。



▲纳粹德国达濠集中营全景（1944 年底拍摄）。

愤怒会让人丧失理智，也会让人燃起热血捍卫正义。用邪恶对抗邪恶来捍卫正义和道德是否合理？记得俄罗斯大文豪陀思妥耶夫斯基在自己的传世名著《卡拉马佐夫兄弟》中让自己理想化身老好人式的男主角阿辽沙回答过一个问题。他的二哥先描述了一个故事：“在本世纪初，有一位交游广阔的将军，又是个富有资财的地主，但他是那种在年老退休以后，就几乎深信自己已经因功获得对自己子民的生死予夺之权的人，当时是有这类人的，自然这类人在当时也好像已经不很多了。这将军生活在他那有两千个魂灵（农奴）的领地里，妄自尊大，把一些乡邻全当作自己的食客和丑角看待。狗棚里养着几百条狗，几乎有几百个狗夫，全穿着制服，骑着马。有一个农奴的男孩，还很小，只八岁，在玩耍的时候不留神抛了一块石头，把将军心爱的一只猎狗的腿弄伤了。‘为什么我心爱的狗腿瘸了？’有人禀报说，是那个孩子向它扔石头，把它的腿打伤了。‘啊，是你呀，’将军看了他一眼，‘把他抓起来！’于是把他从他母亲手里夺了去，抓了起来，整夜关在牢房里，早晨天刚亮，将军就全副排场地出外行猎，他骑在马上，许多客，带着狗的狗夫，猎人，全簇拥在他周围，也都骑着马。全体家奴都被叫来受训，站在最前列的是那个小孩的母亲。男孩从监牢里被带了出来。这是秋天阴沉寒冷、雾气重重的日子，是行猎最相宜的天气。将军下令脱去男孩的衣服，于是他被剥得精光。他浑身哆嗦，吓得发了呆，叫都不敢叫一声。……将军下令说：‘赶他！’狗夫就朝他喊：‘快跑，快跑！’男孩跑了。……‘捉他呀！’将军厉声地喊着，放出所有的猎犬向他扑去。就在母亲的眼前捕住了猎物，一群猎犬把这孩子撕成了碎块！……那位将军后来好像被判应受监护。嗯……应该把他怎么样？枪毙么？为了满足道德感而把他枪毙么？你说，阿辽沙！”“枪毙！”阿辽沙低声地说，带着失神的，把脸都扭曲了的惨笑，抬眼看着哥哥。之后这个老好人陷入沉思和懊悔……

第四章 反战与和平

德国的戈培尔说："啊，能仇恨，真好极了。"法国的马尔罗说，"啊，战斗，跟那些睁着眼能打斗的敌人战斗，真叫痛快。"这两位20世纪的著名人物的话是以极端的语言表达了人类通常较受压抑但却又相当普遍的一种需求。弗洛伊德认为人只有两种本能，即"力求保护和联合的本能……以及力求破坏和杀戮的本能"。二者都是基本的，而且彼此相辅相成，"企图消除人的侵略意向是徒劳的。如果按照这种推论，是否定不了战争的，前面战争的历史也是，哪怕人类给战争加上道德正义也无济于事。战争还是要继续，那怎么会有反战，甚至反战片这种想法的呢？

（1）古代的反战

古希腊社会曾经崇尚做海上抢劫的海盗。人们见面时的招呼语是"最近做海盗吗？"回答者毫无羞耻感觉。在《荷马史诗》和希腊神话里我们也可以看见讴歌奉行劫掠原则的英雄，无论抢劫的是金钱珠宝还是牛羊女奴，只要他是带着勇气凭借自己的武力夺取的。帕里斯夺取海伦的行径在特洛伊人看来没什么不可以的（如果不对他们早应该还回去而不是选择战争），到了中世纪欧洲道德观念有所改善，但基督教的道德观和宗教裁判所也是认为夺取异教徒和异端的生命和财产是合理的。西方这系列行为准则是与我们中国的文化截然不同的，中国人自古就流传"好男不当兵"的谚语，推崇武力类英雄也是要有道德品质的评价在里面，例如关羽。如果你不服儒家伦理，不服皇帝，但只要不谋反，也不会有人用暴力去干涉你。对待异族的问题上也较西方宽容，儒家学者也不过是狭隘地认为别人没文化，并不强求要用暴力改变你的想法。而且你接受了中原文化还可以当中国人。造成这两种东西方道德观念区别的大概是欧洲海洋文明与中国农耕文明的差别，还有欧洲国家林立国家级战争极多，中国的战争几乎都是本国的内乱，对付游牧民族的情况除外。欧洲人至少有不欺负弱者妇孺的观念在，游牧民族的话就更可怕了，他们几乎没有关于战争的任何道德顾虑，成吉思汗就说过："人生最大的乐趣，是把敌人斩尽杀绝，抢夺他们所有的财产，看着他们亲属痛哭流泪，骑他们的马，强奸他们的妻子和女儿。"

古代尚且有局限性的话，经过城市化洗礼的现代人道德观肯定会高很多，但也有一些尚未清理干净的。国内一位记者在乌克兰做访问的时候就结交了当地一个哥萨克后裔，问它们哥萨克老祖宗的故事，无非是些杀人抢劫非常威风的故事，记者听了他的叙述后，忍不住问了一句：劳驾，请问当年哥萨克"不耕种也不牧牛羊，怎么吃饭"？他很有力地答道：有刀有枪的，还能饿到不成？嗯，这个跟土匪有些像。实际当年的哥萨克祖宗们就是俄罗斯波兰政府的职业雇佣军，不打仗的时候就是职业土匪。

略微了解一下古代人的道德观就知道他们会给

图说战争



▼《高达0079》TV版于2001年7月23日在美国播出，但险遭停播。因为"911事件"之后，美国的一些电视频道被公众指责"大量播放暴力和战争题材节目"。同样受害的还有《COWBOY BEBOP》。不过电视台还是在拖了一段时间等风头过去之后把它们放完了。

▲《V高达》结尾的场景图。动画作品里的宇宙世纪里实力最强的《机动战士高达V2》在战后完整地保留下来了，从此厌倦了战乱的人类也拉开真正宇宙移民的序幕。



▲除了青年向的《超时空要塞PLUS》外，这个系列的的反战思路一直是很明确清晰的。爱与歌远比狗屎战争重要得多，特别表现在系列中大量惊人的神棍场面上，例如当《超时空要塞7》的男主角在战场高歌让正规的统合军人努力变成白费，《超时空要塞ZERO》的男女主角在结尾一起飞升……因为同样够神棍，但笔者却很喜欢的已被逐出正史的《超时空要塞II》。



▲在UC派高达爱好者看来，《高达W》是套荒谬的舞台剧，然而在2003年3月经过商业包装在北美推出的《高达W》却大受观众欢迎。当然，为了照顾北美儿童和青少年的心灵健康，制作公司准备了两个版本，一个是播放的"洁"版，流血场景有所删节，并且关联到杀人的地方都做了一定程度的修改。其中最有名的便是把"死神高达"改名为"强力摧毁者"……第二个版本则是为宅男腐女们在深夜播放的完整版了。

战争划分正义，但面对反战就不会那么积极了。当然也不是没有，我国的墨家就提出真正意义上的"反战"哲思。墨家的基本思想里的"非攻兼爱"就很简单明确地表达了其理念——呼吁人类友爱反对战争。除了提出理论，他们也身体力行地奉行这一原则，墨家学者和侠客反对战争，但又不限于只喊口号，他们亲身投入其中，坚持不进攻原则，帮助遭受攻击的一方防御。除了思想上的力量，墨家在物质技术上也很积极。墨守成规这个成语就来源于墨家墨子破云梯的故事，擅于守城的墨家领袖墨翟在军事技术上折服了建筑工匠祖师鲁班，《韩非子》上甚至还记载了他能制造老鹰造型的木飞机的故事……

墨家亲身投入反战的理想主义行为很高尚，无论在哪个时代都是极其出彩的，到了近现代仅只有白求恩、切格瓦拉等少数人能媲美。也许就是因为过于墨守理想主义、太天真了，在险恶的战国时期注定活不长久。后来在《吕氏春秋》记载的一次毫无胜算的守城战中，死去了大部分学派成员，就迅速消亡了。作为春秋战国时期能和儒家叫板、道家并列的大学派，在其大部分成员死亡后续无人的情况下，《史记》给墨翟的文字记载还不到三十个字，这相当让人感到奇怪。有人认为这是长期和他们对立的儒家文字狱，有人则认为这是真正的后续无人了……不管解释如何，由于史料匮乏，直到今天也无法确定墨子墨翟的出身地。

虽然没有学派，缺少史料了，但后世对他们的评价却一直很高，鲁迅就曾做历史小说《非攻》颂扬了墨子劳形尽虑，为民忘我奔走的精神。正如鲁迅的一段名言："我们从古以来，就有埋头苦干的人，有拼命硬干的人，有为民请命的人，有舍身求法的人。这就是中国的脊梁。"

另外就笔者看来，张养浩所写的《山坡羊·潼关怀古》里的"兴，百姓苦。亡，百姓苦"这最为尖刻，不光就战争，社会问题也一并批判，简单短小又寓意深刻。单就战争来说，古代上万人军队只要行动，无论正义与否就对百姓是一种直接灾难，在火车发明以前的年代，军队是不存在大部队的后勤保障的，那军队就只有做强盗，和老百姓抢口粮了。

（2）全民反战

了解了古代的反战我们可以知道，当时的反战认识仅存于少数精英和学者头脑，与普通百姓并没有多大关系。这和社会阶段与教育率有很大关系。近代意义上的全民反战，出现于20世纪，也就是人类最为暴力的一个世纪，和它同时诞生的还有民

族主义。反对战争，是结果。民族主义鼓起战争，是起因。

全民反战的诞生，必须感谢第一次世界大战。

为什么要打第一次世界大战，一直是个热点问题，但总的可以归纳为利益和霸权。一战之前，拿破仑战争之后，欧洲享受了一百年的和平（1815～1914）。在这一百年内，欧洲大国之间战争持续的时间只有三年半。而这些战争的规模和破坏力也相当有限。在1900年，欧洲迎来了新的千年，很多平民百姓和报刊都认为这是一个值得让人振奋的时代，科技与财富与日俱增，欧洲国家之间不可能打什么大仗了，因为大家都很富裕，无论平民还是统治阶级，财富都在逐步增加，并没必要发生冲突。不过这种想法并没有持续多久，德国作为后起之秀想要瓜分殖民地，英国要继续维持其世界霸权，法意俄奥等国也各自打着自己的小算盘，战争就不可避免地爆发了……

在欧洲，这是场没有胜利者的战争，也许除了俄国的革命者。让人觉得不可思议的是欧洲文艺界也有着一股好战的冲动，很多艺术家认为欧洲被长期的和平与财富腐化了，需要一场战争来洗礼和洁净文明。战争爆发后，这些艺术家用血肉之躯做了表率，诗人夏尔贝玑与艾吕雅就死在前线，布勒东在马斯河前线一边靠着照明弹写诗一边抬担架，毕加索的好几位艺术家朋友也去了就再没回来……

埃尔温·皮斯卡托尔在他的《政治性戏剧》中用回忆的手法统计到："从1914年8月4日开始。从此刻起，气压开始下降。1300万人死去，1100万人残废，5000万士兵上前线，打了共60亿发枪弹炮弹，放出了共500亿立方米的毒气……"

欧洲第一次经历如此残酷的战争，死伤者多到抚恤金可以让政府破产。社会结构，甚至文化传统也被改变了：俄国因为战争发生了共产主义革命，其他国家也掀起了声势浩大的共产主义、社会主义运动。秉承骑士文化的欧洲绅士们不再决斗了。（"决斗"笔者在前几期的《游戏·人》做过专题具体分析过了，没看过的读者去买来看吧！这是无害小广告！）

第一次世界大战伤亡如此巨大的原因，除了机枪铁丝网与毒气，还打的是总体战，它必须全民参战，男人上前线，女人则在工厂造子弹。当然这也有那么一点好处，真正的女权就是因为它证明了，女人能在工厂干活，并且和男人干得一样好，德国由此率先给了妇女选举权。还有在一战之前欧洲不认为战场恐惧症是种精神病，对付不服兵役者方法是宣布其为不受宪法保护的人，并派宪兵去你家门站岗。战场上的逃兵就直接枪毙，可是后来数量太多了，光枪毙没用。据统计，患此类病的英国有40万，德国有30万，德国人枪毙逃兵是前期的做法，后期用"电击疗法"，奥匈帝国则是"反复灌肠"。

整个欧洲都陷入了肃穆的气氛之中，侥幸从前线活下来的人开始思考这次战争的意义，他们几乎看不到正义与神，只有无情的战场。反战文学诞生了，海明威与雷马克就是其中的佼佼者。从小被男扮女装养大的"硬汉"海明威是作为美国援助的医疗兵上前线的，表现勇敢，受伤拿过勋章。他著名的长篇《永别了，武器》1929年问世。在书中他把人比作"着了火的木头上的蚂蚁"，以此来说明人在战争中的无能为力。他痛恨战争，用书中主角的内心独白说："我可没见到什么神圣的东西，光荣的东西也没有什么光荣，至于牺牲，那就好像是芝加哥的屠宰场，不同的是把肉拿去埋掉。"雷马克的《西线无战事》以一群德国新兵的视角描述第一次世界大战。大战刚开始，一群青年学生应征报名参军。在战场上，他们经历了无休无止的死亡与杀戮，恐怖的战场生活让他们绝望了，荣誉是一点都没有的，他们只想活下去。在战场上杀人也是迫不得已的，也只是为了活下去，什么国家荣誉，民族利益是没有的。战场上惟一值得依靠的仅只有身边的几个同伴……结尾相当残酷，就在男主角牺牲那天，司令部对于其参与的小规模的冲突只是简单、一如既往的报告到："西线无战事"。这部小说长期被德国政府和希特勒禁止，作者也遭到追杀，作者的妹妹就因此受到牵连被纳粹砍头。小说改编的同名电影在德国也遭禁映长达二十年。片中有一个原创的镜头被奉为影史上的经典：男主人公保罗看见一只蝴蝶飞过头顶，他爬出战壕，伸手去捉，却不幸被流弹击中。除了这两部小说外，其他还有《好兵帅克》等同样优秀的反战作品，碍于篇幅笔者就不多提了。

与反战文学同期还有一种"前线文学"，主旨是讴歌战争与祖国，鼓吹前线士兵战壕里的友谊……这也是有相当受众的东西，它直接和社会运动发生了关联，法西斯与纳粹的上台有它一份功劳。另外早在第一章前面就谈了战争美学的艺术，我也不能说完全没有艺术家从艺术角度出发讴歌战争。荣格尔的《钢铁风暴》就是一例，这部著名小说试图表达一个主题：人类嗜好残杀同类获取快感。男子汉死于战场，获取铁十字勋章是最高的荣誉。作者本人后来长期被质疑为纳粹帮凶受人批判……

文艺界既然掀起了深刻的反战思潮，民间百姓很快也跟进了。

据悉，战后英国出现了许多颇具影响的"不再战运动联合会"和最大的"和平誓约协会"等和平主义组织，和平主义运动风起云涌。他们宣称"一切战争都是错误的，任何国家以任何方式诉诸武力都违背人类精神上的和谐与理智"，呼吁"拒绝支持或效力于任何付诸武力的政府所从事的战争。"甚至宣称"放弃侵略是不够的，我们还必须放弃防卫。"1936年，英国和平主义组织进行了民意测验，90%的人拒绝参战，反战求和思想深入人心。（以上转引自《华东师范大学 第二次世界大战起源研究论集》）

当时流行于英国的一首诗可能最能反映民众要求享受和平与快乐生活的愿望：

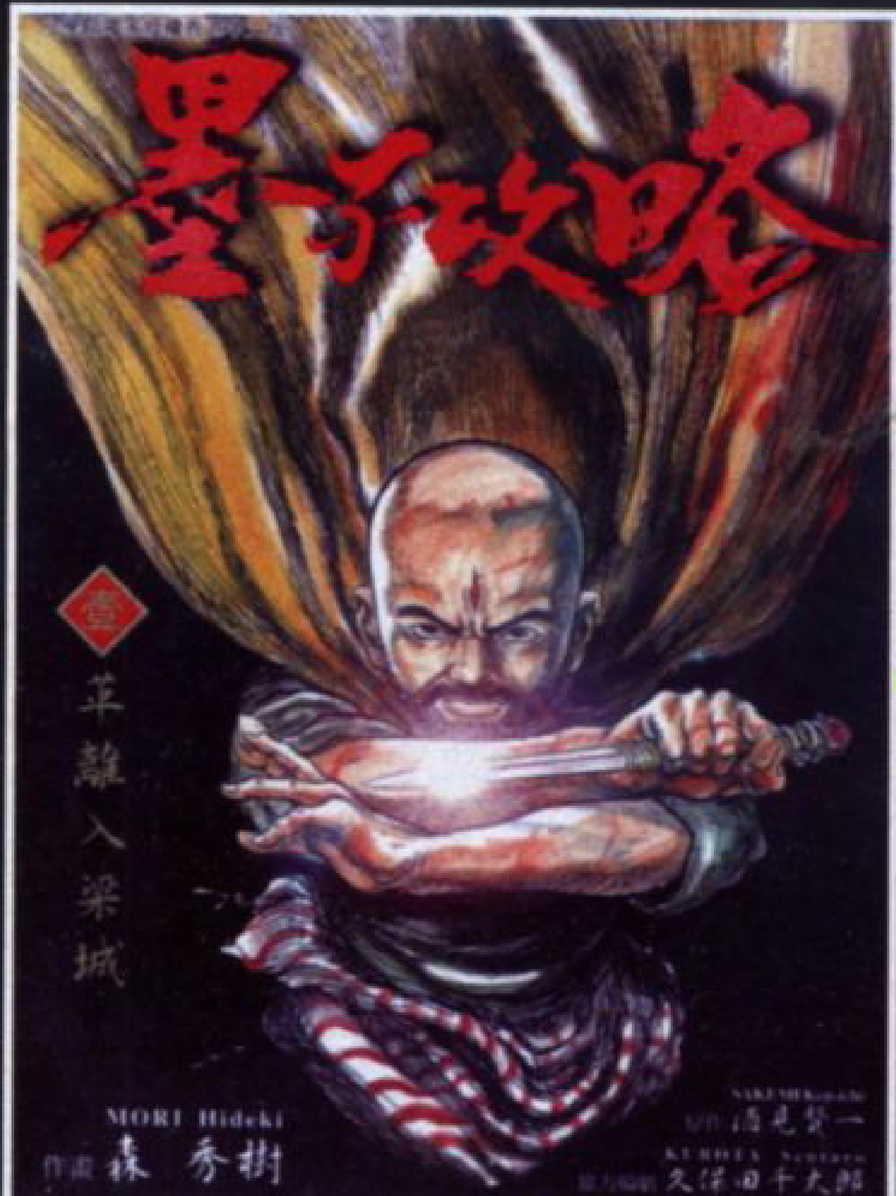
"人民必须有强壮的体魄，必须自给自足以维持家庭所需，亦要住在舒适的房子，他们必须学习欣赏大自然的美术作品，并从书本里吸取更多知识。"到此，我们可以确实肯定反战了，人类真正认识它，用去了一千万条人命。

然而历史和政治总是那么讽刺，英法等国内爆发反战运动影响了政府决策，群众不要战争，军备遭到了削减，群众不支持打仗，政府也只好避战。德国在华尔街的支持下又开始重新崛起，为了避战求和，英法政府只好满足德国人的慕尼黑阴谋。奉行"和平政策"的英国首相张伯伦被当时群众奉为英雄……这也是我们今天历史学家批判的绥靖政策，但它的可耻、自私与不顾大局却是和反战紧密相连的。

反战有了，但野心还没灭亡。日本妄想吞并中国，希特勒要建立千年帝国，意大利也要自己的东非帝国。二战不可避免地爆发了，这次战争死伤人数接近一亿人。纳粹和日本干下了前所未有的惊天暴行：种族灭绝和屠杀平民，人体试验……到这地步，光说反战都已经不够了，这大概和人类的本质有关。德国哲人阿多尔诺在参观完波兰的奥斯维辛集中营以后说道："在看过奥斯维辛集中营之后，写诗是野蛮的。"

图说战争





漫画《墨攻》是描述中国两千三百年前的墨家战士的故事。故事剧情大概是讲赵国名将苓滝中率领一万五千大军兵临梁城城下，仅有不到四千五百人的梁城不得已向当时维持正义、反战的墨家学派提请援助，正当梁城上下举国慌乱，人心惶惶的时候，墨家的援军到了，可是只有一个人——就是我们的男主角革离。这个身材矮小、貌不惊人的男人凭借出色的个人能力和智慧帮助梁城逼退了赵军。之后他迅速离去，展开了违背历史潮流的壮大行动——反对秦始皇用暴力统一中国。但他的领导，墨家首领抛弃墨家原来的精神，认为统一才能做到真正的救民于水火，墨家学派开始用墨家的技术和智慧帮助秦国，而革离却要一直遵墨家信念，不但要和强大的秦国对抗，更要和变了味的墨家对抗，究竟谁对谁错，那只有战场上见真章了……这部漫画的画风和情节十分硬派，帅哥美女是没有的，流血场面也不含糊，属于青年漫画的范畴。喜欢内涵向漫画的朋友一定要找来看看。另外去年按照漫画改编的电影是由刘德华和范冰冰两人主演的，情节上只用漫画抗击赵军的部分，但场景部分和人物着装到是和原著一样硬派朴素，笔者觉得电影不是很好看，但也还过得去，至少比同期上映的《黄金甲》好看得多！

图说战争



和平的曙光下总会有一些不体面的阴影。这是在二战后期法国解放后法国爱国者对待曾经亲德的“女法奸”的场景，主要惩罚手段是剃光头，游街，群殴……值得一提的是，我们尊敬的“自由法国领导人”戴高乐先生跟着盟军坦克屁股后面挺进巴黎的时候手里就拿了 50 万这样的法奸名单。







这些非洲内战的图片光怪陆离：有打着伞的攻击者，带着女性假发的人，嗑药的机枪手，抱着玩偶熊的军人……这一切与传统战场上的男子汉情怀，严肃的死亡气息相去甚远。充满了浓郁的后现代艺术气息，把战争的荒谬性诠释得无以复加。据拍摄者解释，拿着玩偶熊和带假发属于当地（利比里亚）战场上风俗，战士们迷信地认为身着奇装异服可以带来好运，甚至刀枪不入。再之前流行的一个迷信则是男扮女装。

画界更被誉为第一。惟一个缺点的话就是太爱在作品中杀人了。

“时至宇宙世纪，人类经历了许多世代，进入了将生活圈扩至月球轨道圈的时代……

生活圈的扩大，部分来说是相信救济被人类所污染的地球这一道路已经开拓，并且显示了即使地球无法再生，余生也可以逐渐地延长的征兆。

然而，人类不顾生活空间的扩大和宇宙的广阔相比是戏剧性的渺小这一事实，而在这更卑微的种族内部，也并未停止阶级斗争、种族斗争和地域斗争。

其实不如说，产生了生活空间可以扩大的错觉的人类正向着各阶层，各地域，各思想的内部对立的加深狂奔而去。

当然，在地球时代因为生活空间被限定，在这末期，人类知道了这危险的闭塞状态而消除对立，体验着内部分裂共存的和平的挫折时代。

然而宇宙移民之后，被人类压抑的对立和斗争的本能仿佛都被回忆起来了。我们也必须看到领域的扩大包含着新的斗争的萌芽这一点吧。

或许人类走进宇宙后，悠闲自在地开发了这种本能。

历史，逆转了……

人类，或许真的很愚蠢吧。”

这是富野由悠季先生在小说《机动战士高达闪光哈萨维》里的前言，也算是为自己打了快百年的宇宙世纪一个无可奈何的陈辞（笔者引自 Franz Belmont 君于中文互联网上的翻译）。或者就如科波拉这位把战争美学发挥得淋漓尽致的导演接受记者采访时曾说过的那样：“所有的战争片都是反战片。”是的，现实那么残酷，可它们还是在揭露些什么……

第五章 重新审视反战片

回顾过往历史之后，我们最后回来再谈下反战片。

简单审阅过人类战争与反战的历史的话，应该可以看出，人类在这个问题上的无力。既然历史残酷，那苛求艺术作品纯粹进行道德反思就有些过分了，不应该这么做。其实人类最早的反战著作应该上溯到古希腊的阿里斯托芬，这个伟大喜剧家的剧本里，反战有，但有时候并不那么严肃：男人们要上战场，女人们就以不上床进行抗议！埃斯库罗斯写的《波斯人》反而更像现在的“反战片”，它是现存的最古老的希腊悲剧，它既揭露战争残酷，也讴歌士兵的英勇。也就是说，我们应该用一种平和心态来看待《高达》等战争动画，毕竟它的舞台有战场，当作纯粹的反战片来看不正确，但说它毫无反战的内容却也不行。大概只有《辛德勒名单》这种不表现战场的反战片称得上纯粹反战了。

最后品味《高达》与反战的话，不得不谈到它的生父富野由悠季。富野先生是目前日本动画界资历最长的人之一，也是从日本动画草创时期做起的人。他和宫崎骏是日本动画界两大巨头，被尊称为“御大”（不喜欢他的人或爱开玩笑的则叫他“光头”）。富野先生从《阿童木》的动画开始起步，期间逐渐累积资历和能力，到了 1972 年他开始导演第一部作品《小飞龙》（这部动画我国也曾播放过），从此开始受到瞩目。在 1977 年他导演的《无敌超人赞波特 3》改写了日本动画历史，整个机器人战争动画的创作观念都被颠覆，这是真实系机器人的先驱。这部作品一改以往机器人动画善恶二元论，剧情简单的套路。增加了很现实很深刻的元素，例如被战斗波及的平民，上集被破坏的建筑下集不会在同一场景“复活”，军队会去抢劫小男孩主角驾驶的超级机器人，还有用人体炸弹让剧中人物残酷死亡的场面……当时电视台赞助商由于事先和富野先生签了协议，比如战斗要几分钟，要几种武器（为了卖机器人玩具），在制作时就没干涉，那知道播放的是这样一种“重口味”动画，商人们脸都吓绿了。不过这部作品沉重的剧情出乎意料地受到中小学生喜欢，玩具也卖得不错。到了 1979 年，他导演的高达创造了全新的历史和传说，《高达》成为日本 ACG 作品里最受欢迎最成功的一个系列。一代宗师就此诞生！富野先生的动画作品以富有想像力著称，剧情充满激情和张力，台词功力在日本动



◀ 打破了“机器人动画只是 30 分钟的玩具广告”铁则的“钢铁教父”富野由悠季。

后记

2007 年 2 月 12 日，世界和平组织了一次名为“给和平一个机会”世界歌星歌曲录制活动，这个名字既是对列侬的致敬，也是在反对战争。确实，就看来人类目前的文明水准，战争完全没什么必要，不是和外星作战的话，各国政府砸钱军备纯粹是浪费，而且就现在 2008 年的统计，人类军费有一万五千亿美元，搭上各种关联军事设施与支持少说也有两万多亿美元，这笔钱按全球 65 亿人口算，每个人就能达到联合的最低生活保障一天一美元的水准，只援助全球最穷的 8 亿人，更可以让他们奔小康了。而且照中国汶川大地震全国人民踊跃捐款与首富比尔 · 盖兹捐出全部身家的社会责任感来看，目前的道德文明水准是人类任何一个时期都无法比拟的。这些是能改写历史的希望，所以希望自己活着看到“爱与和平”就一定会实现……

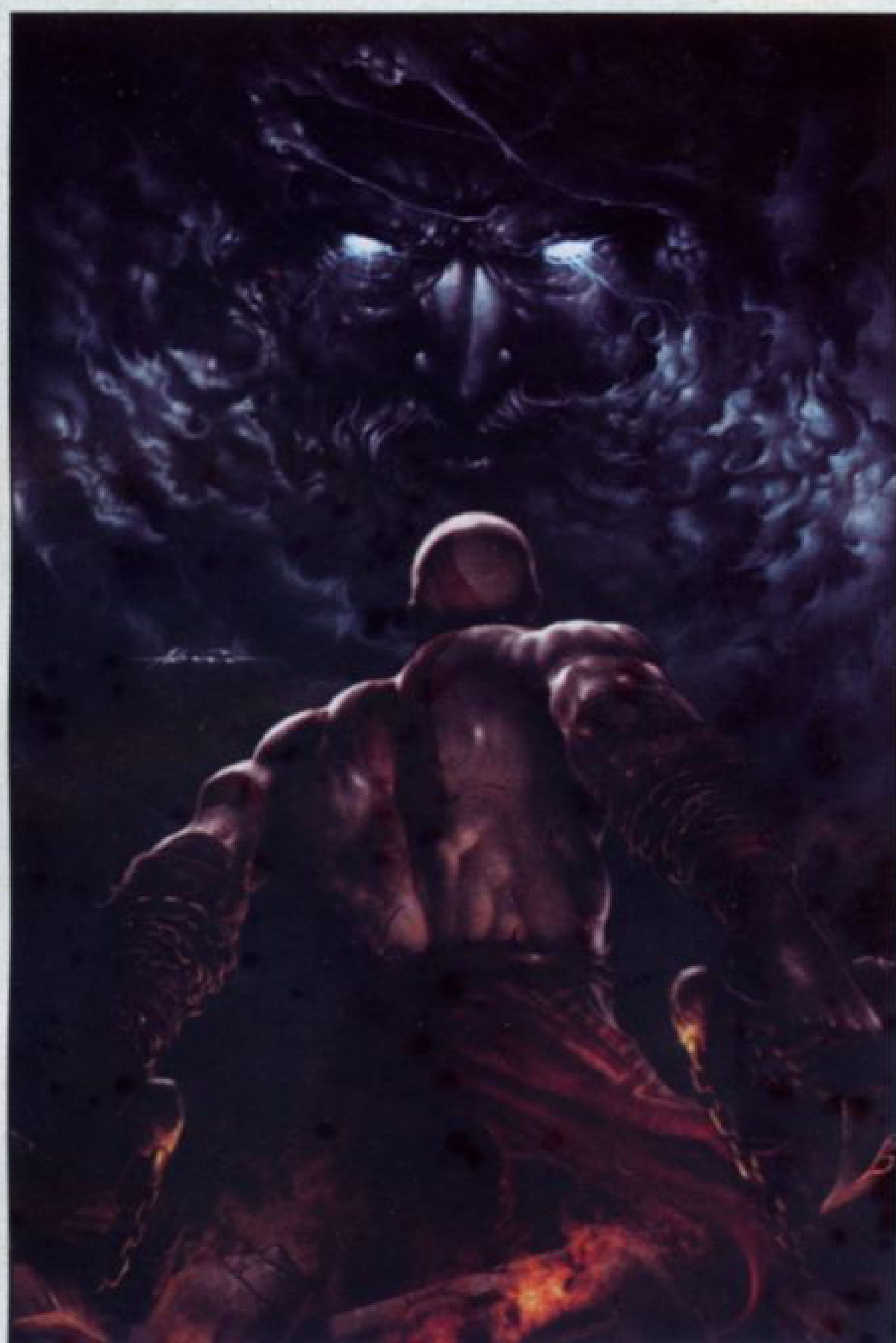
参考资料、书目、文献列表

维基百科
百度百科
《美国人民的历史》 霍华德 · 津恩
《对欧洲历史上战争原因类型的一项计量研究》许二斌
《鉴赏国际政治》Lestat
《自杀的欧洲》 福尔克尔 · R · 贝格哈恩
《民族国家与暴力》
《想像的共同体》
《我们是谁》
《全球化时代的民族与民族主义》
《民族国家与暴力》
《关于暴力的思考》汉娜 · 阿伦特
《战争原因的生命力假说——评大战过时论及其他》
《从乌克兰菜说到乌克兰人以及哥萨克》
《论人性与政治》罗素
《一统天下》
《海外星云》1991 年第三期《古今战争小统计》
《中国方术正考》序言
《魔鬼辞典》
《西方正义战争理论及其当代论争》
《波斯人》
《论 < 波斯人 > 的艺术创造》
《科学的社会功能》
《海权的昨天、今天和明天——读马汉 < 海权对历史的影响 >》
《文明的解析》查尔斯 · 默里
《非法的正义——达濠事件回忆》
《西方正义战争理论及其当代论争》
《西线无战事》
《关于暴力的思考》
《一个战时的审美主义者》

作者按：《游戏 · 人》由本人所写的《问世间宅为何物》中，因本人疏忽，图片未标注出处，对某位读者造成了困扰，特此致歉。

同人世界的男人们

胜负师：收集同人图，可能是很多玩家的爱好。同人图所展现的是非常私人的，不同于原作的一种风格化内涵，好的同人图能给人以不亚于官方设定图的美感，而且少了一分商业气息。当然，在同人世界里，美女依然占据了主导，即使在一些全家福式的同人画里头，在游戏中曾威风凛凛的男人们，也常常缩在不起眼的角落里。而这一次的秘密花园里，男人们会成为真正的主角，因为他们，同人世界里才多了一份不可或缺的阳刚之气。（好吧好吧，我承认有些图不那么阳刚）



官方级的一张同人作品！奎托斯的无尽怒火与宙斯的神威雷霆，究竟哪一个更占上风，也许只有在三代中才会有答案。



《蓝龙》总让我想起阿拉丁与神灯巨人，这幅同人刻意调淡了龙的颜色，让这种感觉更加明显了。



《鬼武者》已经很久没有新作了，对于FANS来说哪怕是Capcom放颗卫星也好啊！不知道下一作中，"灰烬之苍鬼"还会不会登场。



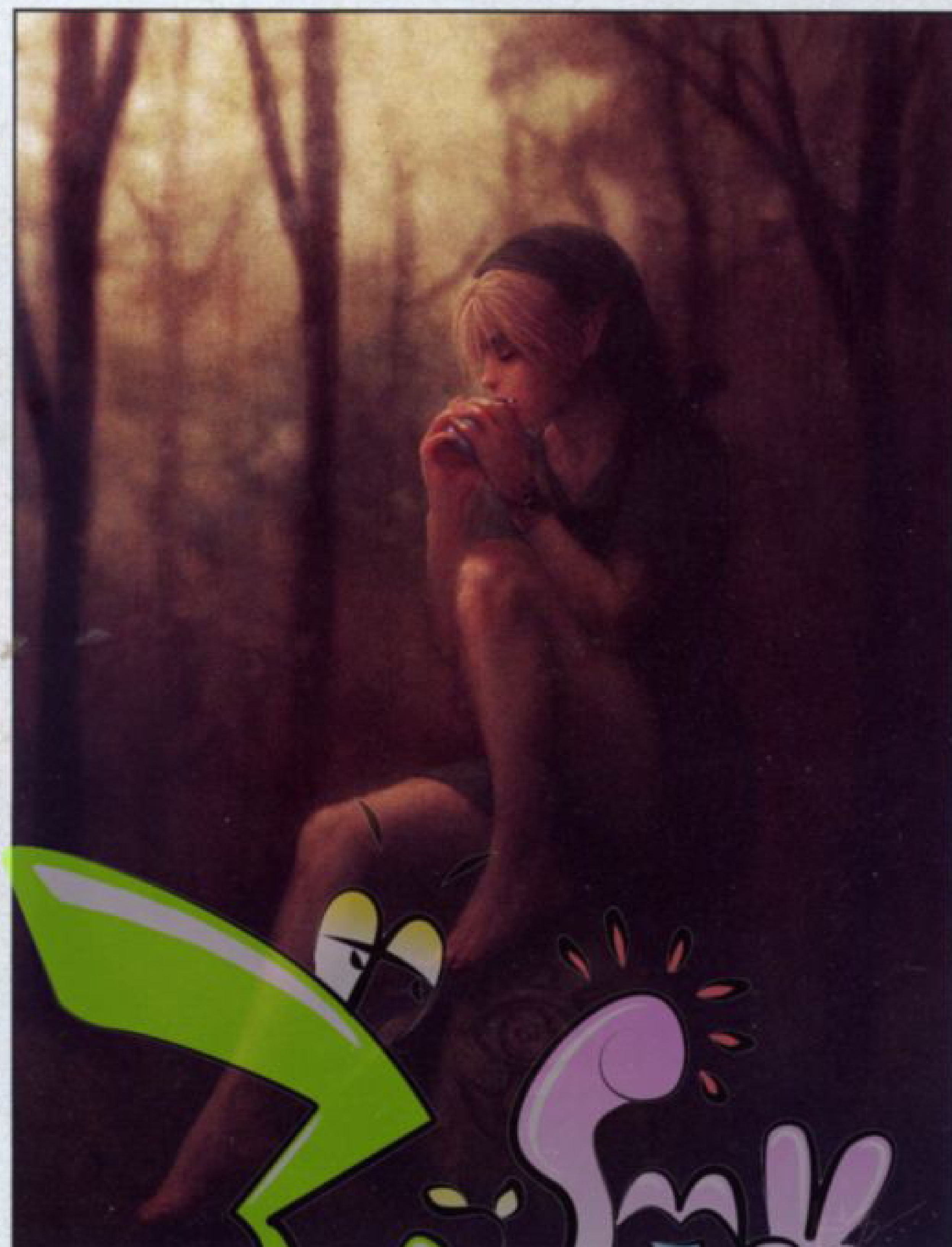
最近「老蛇」的出镜率实在太高了，让人有种斯内克就应该是老人模样的错觉。英雄，还是年轻的好啊！



《罪恶装备》中的KY实力从来没有弱过，其美形度也比较突出，人气高也就理所当然了。



非常夸张的一幅豪鬼同人，无比粗壮的上肢有种野兽般的感觉。不过既然是"鬼"，自然和普通人长得不太一样了。



我们很难把林克与游戏世界中或强壮或帅气的主流男性角色联系到一起，但邻家男孩的气质却展现了另一种可能。



虽然是幅搞笑风格的《铁拳》同人，但画功相当了得，想像力更是超赞！



如果男性同人主题中少了但丁，相信这一页会被大部分的女性玩家直接PASS掉吧。

映画馆

黑骑士之影
蝙蝠侠新世纪

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

哥谭市，明日之城。

黑夜笼罩大地，黑色是永远的主题。残破的建筑物一角，暗影深处，似有诡影蠕动。那一团黑影不断扩散，在潮湿阴暗的人行道中扩散，它就像一团来自地底冥府的永恒黑暗，将世间不断吞噬。巍峨耸立的高楼之上，一轮圆月高悬天际，那一轮巨大的白月绽放苍冷的光芒，但这无力的月光似乎永远也无法刺破将地面笼罩的黑暗。

月光下，一座神秘的哥特式建筑。这是一座古老的大教堂，曾经庄严而令人崇敬，如今却形同一座被荒废的古堡，等待着被拆卸的命运。在这教堂的房顶上，怪兽石雕怒目圆睁，一座座哥谭守护神石雕屹立在大教堂顶部俯视黑夜中的苍生，阴风吹过，那些石雕的黑影巍然不动。

突然，其中的一团黑影动了一动。

他张开双翼，跃入无边的夜色……

THE DARK KNIGHT

蝙蝠侠的诞生

自从1939年5月在《侦探漫画》第27期诞生以来，蝙蝠侠在无数漫画、动画、电视剧、电影和游戏中出现，是有史以来最成功的超级英雄之一。根据《福布斯》杂志估算，蝙蝠侠的身价大约68亿美元，在其"15大虚拟角色富豪榜"中排名第七。英国《卫报》曾经如此评价蝙蝠侠："他是21世纪完美的文化缩影。"

早在1938年初，由于《动作漫画》中连载的《超人》大获成功，Nationl Publications(DC Comics的前身)的编辑们希望推出更多的超级英雄漫画。漫画家鲍勃·凯恩(Bob Kane)响应号召，创作了一个新角色叫"the Bat-Man"。凯恩完成了初稿，颇觉满意，就找来他的合伙人比尔·芬格(Bill Finger)征求意见。芬格还记得那时他看到的"蝙蝠侠"是一个穿着红色紧身衣、脸上有半截面具(类似于后来罗宾的那种面具)、有靴子、没手套、吊在绳子上晃来晃去的家伙。他有两个坚硬的翅膀，摊开之后就像蝙蝠的双翼，在这个角色的草稿下面写着……BATMAN！

芬格提议凯恩进行一些小小的改动，用蒙头斗篷取代原来简单的半截面具，用披风替代翅膀，还带上了手套，将服装中的红色部分改为全部黑色。芬格给他取了一个名字叫布鲁斯·韦恩作为秘密身分，这个名字的名来自苏格兰著名爱国者罗伯特·布鲁斯，至于他的姓"韦恩"是要让人读起来有点花花公子的感觉，芬格曾查找了一些殖民主义者的名字，有亚当斯、汉考克，最后他想到了美国革命战争期间的名将安东尼·韦恩。

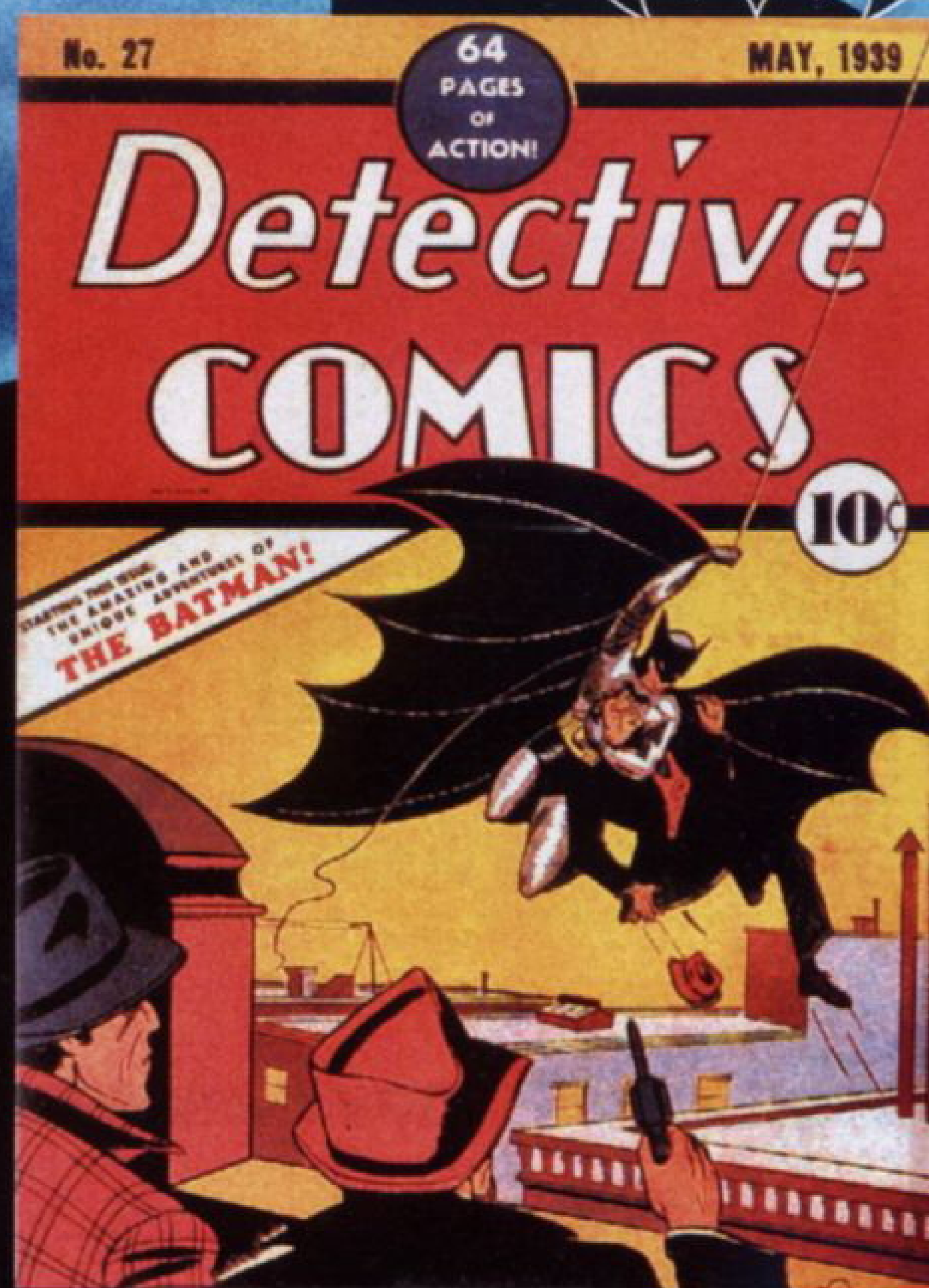


▲鲍勃·凯恩与蝙蝠侠。

蝙蝠侠的性格、人物背景故事、形象设计以及装备都是受到上世纪30年代流行文化的影响，包括电影、低俗杂志、连环画、报纸头条甚至凯恩自己的某些特点。对蝙蝠侠特征影响最大的两部电影分别是1920年的《蒙面侠佐罗》和1930年的《蝙蝠密语》，芬格从《福尔摩斯》等小说中为蝙蝠侠寻找侦探与科学家的身分特征。

1939年5月，蝙蝠侠在《侦探漫画》第27期闪亮登场，这是一个6页的故事，叫做"化工财团案"。这是典型的凶杀案故事，由比尔·芬格创作剧情，与当时流行的低俗小说相似，但是由于不像低俗小说作家一样按字数收稿费，因此没有大段的空话。鲍勃·凯恩的画被挤到每页11格的狭窄空间中，加上凯恩的经验不足，因此绘画非常粗糙。凯恩说："不过我的绘画技法在不断提高，在6期之内拉长了蝙蝠侠的下巴和耳朵，我提升的速度真的很快，一年后蝙蝠侠的形象就已经发展成熟了。"

凯恩用很低廉的代价就卖掉了蝙蝠侠的角色所有权，条件是所有《蝙蝠侠》漫画中都要署上他的名字，但芬格却没有因为《蝙蝠侠》的成名而提高自己的知名度。在上世纪40年代，他因为给DC创作的其他作品而有了小小的名气，直到60年代，人们才知道他也参与了蝙蝠侠的创作，但是



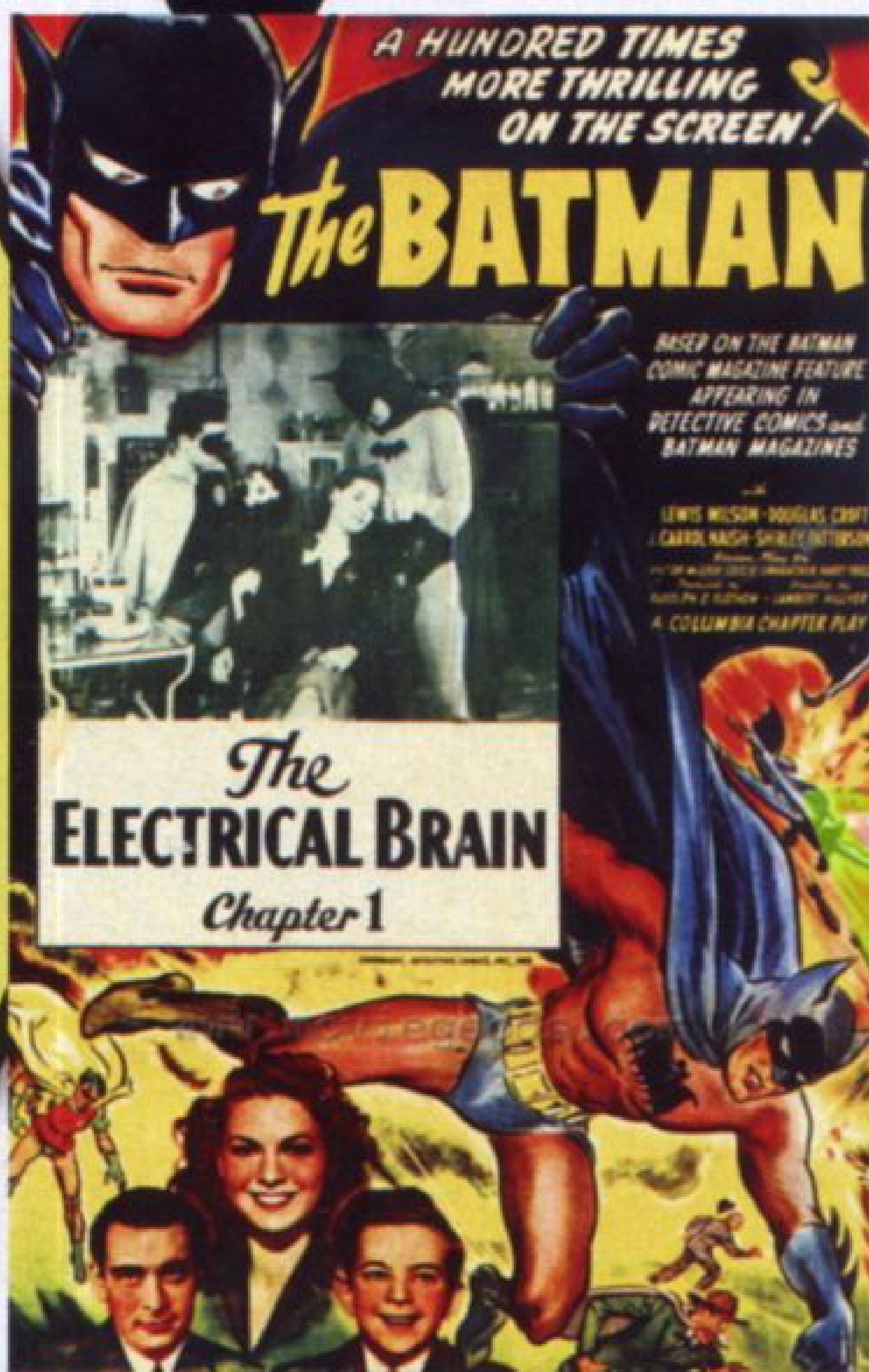
▲在《侦探漫画》中首次亮相的蝙蝠侠。

《蝙蝠侠》的漫画中依然没有署他的名字。直到1974年芬格逝世时，DC Comics也没有将他正式承认为蝙蝠侠的共同创作人。曾与芬格共事的漫画家杰瑞·罗宾逊(Jerry Robinson)曾经在2005年的一次访谈中说，凯恩故意排挤了芬格的功劳，将蝙蝠侠带来的荣耀全揽在自己一人的身上。罗宾逊说："是鲍勃让他籍籍无名，他奴役他创作蝙蝠侠，却没有与他分享荣誉与金钱，因此比尔最后与鲍勃一拍两散。这件事我永远都不会原谅鲍勃。"

1965年鲍勃·凯恩致粉丝的一封公开信中说："我觉得比尔·芬格正在给人们制造这样一个印象，好像是他创造了蝙蝠侠而不是我，而且连罗宾和其他主要反派都变成是他创造的了。这些声明是完全荒谬失实的。"直到1989年在凯恩的回忆录中才承认了蝙蝠侠是他与芬格共同创作的，他说："芬格逝世时，我感觉非常非常歉疚。"

银幕中的黑骑士

若是论能力，蝙蝠侠无疑是知名超级英雄中最弱的，正如《福布斯》所说："他没有超级能力，只有超级钱袋。"这位用金钱与科技打造的超级英雄吸金实力却是任何一位超级英雄都无法匹敌的，自从1943年首次在电影银幕中亮相，蝙蝠侠已经创造了超过26亿美元的票房收入，这位最贴近现实的超级英雄是改编电影的最完美的题材，正是因为几部超高质量的电影，蝙蝠侠才能成为无人不知的形象，票房直指10亿美元大关的《蝙蝠侠 黑骑士》已经让他走向了一个全盛的新时代！



蝙蝠侠

首映时间：1943年4月15日

《蝙蝠侠》的第一部电影由哥伦比亚电影公司出品，采用那个年代十分常见的系列剧形式，总共15集，总长度为260分钟。那时在漫画版中还没有出现的"蝙蝠穴"就是由这部电影首创。电影投拍时正赶上二战战事最激烈的时期，因此制作组与当时的多数电影人一样融入了反日主题，电影的情节讲述日本间谍Daka博士发明了一种机器，能够将人类变为僵尸。由于电影的投资很小，无法制作蝙蝠战车(当时的漫画中也还没出现)，因此蝙蝠侠的坐骑是一辆黑色的凯迪拉克。这部电影系列剧虽然因为过于简单而遭到恶评，但是在大学校园里曾经风靡一时。1980年代末，该片推出了录像带版本，2005年10月索尼还推出了DVD版。

蝙蝠侠与罗宾



首映时间：1949年5月26日

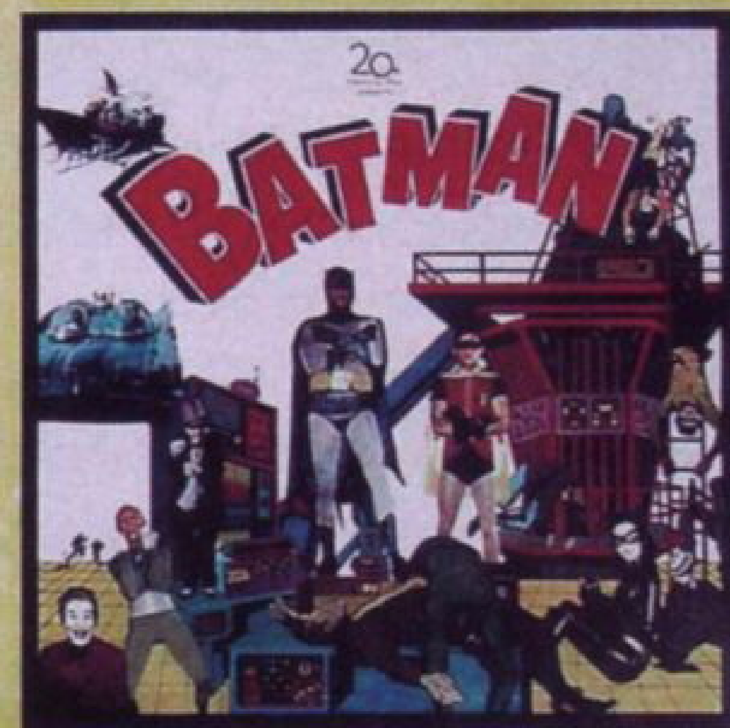
1943年版《蝙蝠侠》的续集，同样也是一个由15集构成的电影系列剧，讲述蝙蝠侠与罗宾对抗蒙面恶人"魔巫"，他的身分直到最后都没有揭晓。这部片的预算与上一部一样低到无法再低，为了省钱，甚至连蝙蝠侠和罗宾的服装布料都是用最次的，演员和替身的腿毛也不刮，直接使用紧身粉红布料当作丝袜一样套在腿上，这样在黑白电影中看起来与皮肤的颜色差不多。在第四集中，蝙蝠侠攀爬岩壁的画面持续了大半集。此外电影中的逻辑错误百出，评价还不如前一部，不过演员的演技据说要好一些。

蝙蝠侠

首映时间：1966年7月30日

预算：137.8万美元

这是根据当时热播的电视剧版拍摄的电影，也是《蝙蝠侠》历史上第一部真正的标准长度电影。该片由20世纪福克斯公司推出，全长105分钟，是一部在当时还十分罕见的彩色电影。电影在电视剧第一季后期开始拍摄，电视剧中的四大人气反派都在电影中出现，分别是：小丑、谜语人、企鹅和猫女，片中不仅有蝙蝠战车登场，还首次出现了蝙蝠直升机、蝙蝠摩托车和蝙蝠艇。导演莱斯利·马丁森(Leslie Martinson)因本片儿获得了"金狮鹫"奖。该片的整体基调有点像日本的特摄片，强调夸张的演出效果，使用了不少特效。本片中也有不少桥段明显是受到了1940年代的两部蝙蝠侠电影的影响。在《蝙蝠侠 黑骑士》上映前，本片也重新推出了DVD和蓝光版。



蝙蝠侠

首映时间：1989年6月23日

预算：4800万美元
票房：4.1亿美元
导演：蒂姆·波顿
主演：迈克尔·基顿、杰克·尼科尔森



▲电影中的经典一幕，蒂姆·波顿称其为"两个疯子的对决"。

《蝙蝠侠》真正成为一个全球著名形象，就是从这部蒂姆·波顿的作品开始。它的剧本其实早在1979年末就已经写好，当初是由漫画家Michael Uslan创作的。1981年末该片正式公开，当时公布的预算为1500万美元，但是之后就杳无音信。直到1983年，华纳兄弟宣布投入2000万美元拍摄《蝙蝠侠》，这段时间里共有9名剧本作家写了9个修改版剧本。直到1986年，华纳终于找到刚刚闯出一番名气的蒂姆·波顿当导演，剧本再次进行了修改。

由于华纳对电影投入血本宣传，使得《蝙蝠侠》上映的几个月前已经在美国掀起"蝙蝠侠热"，相关商品的销售额高达7.5亿美元。漫画家凯文·史密斯回忆说："那真是一个盛大的夏季，走在街上随便转个身就必然会看到蝙蝠标志。这是一个蝙蝠之夏。"该片北美首映票房为4049万美元，并率先创造了十日内票房过亿的记录，最终全美票房2.5亿美元，超越了同年的大热门《印第安纳·琼斯3》。在《蝙蝠侠 黑骑士》上映之前，本片是DC Comics相关电影中最高票房纪录的保持者。此外它在录像带市场还获得了1.5亿美元的收入。

花絮

●华纳宣布由迈克尔·基顿出演蝙蝠侠时，曾经收到5万名狂热漫画迷的抗议书。漫画原作者鲍勃·凯恩也提出质疑。为此制片方曾在圣诞期间于全美数千家电影院播放了一个没有任何音乐的预告片，结果引发强烈关注。

蝙蝠侠归来

首映时间：1992年6月19日

预算：8000万美元
票房：2.67亿美元
导演：蒂姆·波顿
主演：迈克尔·基顿、米歇尔·菲佛



《蝙蝠侠》大获成功后，续集的拍摄成为必然，华纳花了25万美元用于保存上一集使用的布景。迈克尔·基顿的片酬提高到了1000万美元，女主角菲佛的片酬为300万美元，并且都有一定的票房抽成。为拍摄该片，华纳公司动用了自身一半以上的片场资源用于设置哥谭市布景。光是猫女的服装就设计了60多套，每套成本1000美元。本片的拍摄共花费6500万美元，另有1500万美元用于宣传。

本片围绕系列个性反派人物"企鹅"，他试图杀死哥谭市所有的初生婴儿。它的美国首周票房为4569万美元，创下1992年最高纪录，总票房在1992年排名第三。由于片中存在暴力与性场面，因此遭到家长抗议，麦当劳也取消了相关的欢乐儿童餐。不过蒂姆·波顿本人表示对本片更满意。

花絮

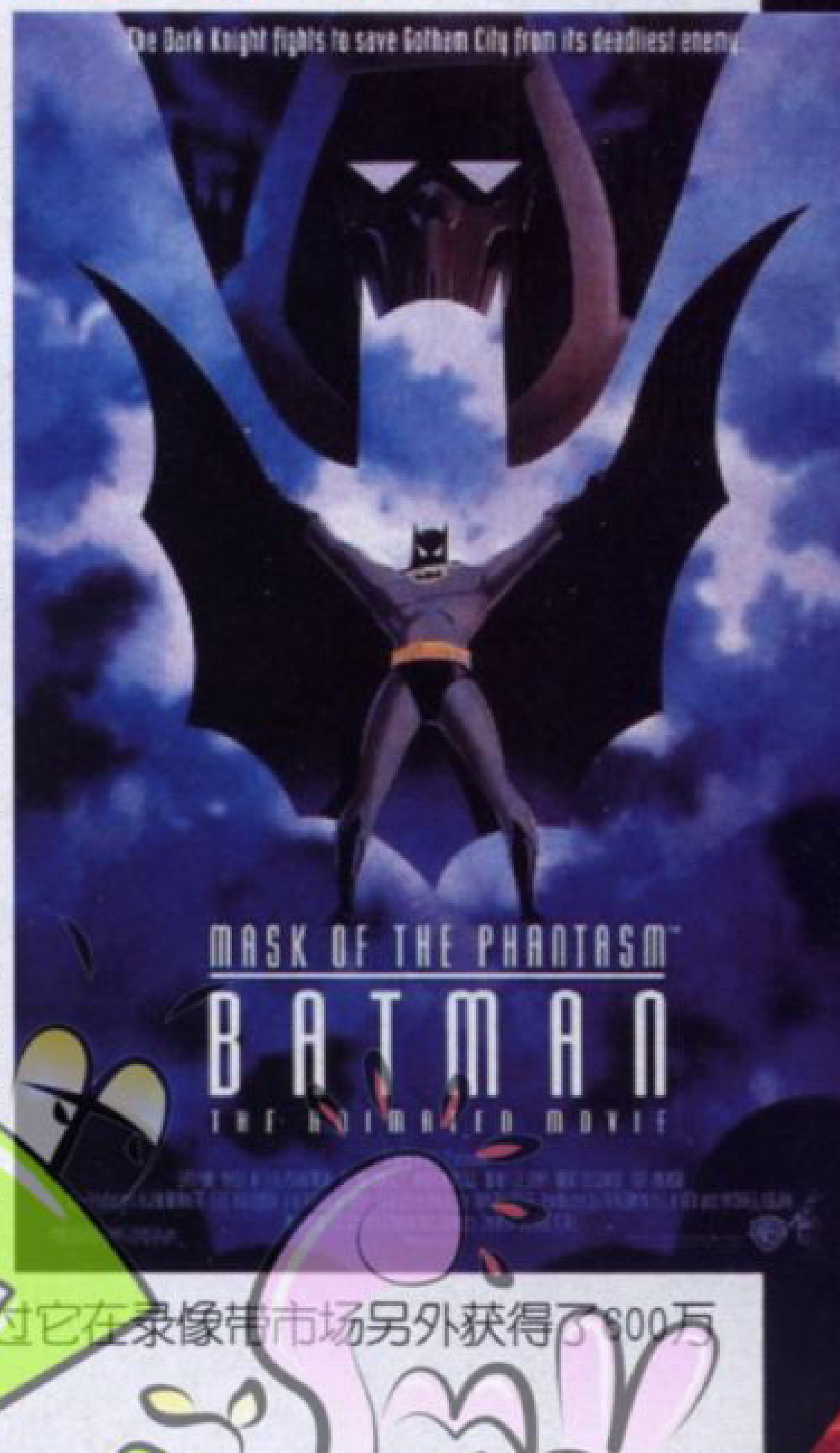
●共有8名女星曾为出演猫女而争得头破血流，其中一名因怀孕而出局，还有一名穿着自己做的猫女服装来到制片厂要求试镜，最后波顿导演还是选择了为该角色长时间学习拳击的菲佛。

●曾有某娱乐杂志披露了本片的第一张现场照片，华纳因此聘请了一个私家侦探缉拿泄密者。

蝙蝠侠 幻影面具

首映时间：1993年12月25日

预算：600万美元
票房：562万美元



由于电视动画版大获成功，华纳兄弟公司只用了一年时间就拍摄了这部动画电影，为了在众多的《蝙蝠侠》作品中独树一帜，本片中大量插入了爱情戏，并穿插了倒叙内容，以影史名作《公民凯恩》为灵感。可惜它的票房惨败，制片人责备华纳公司市场宣传不力。不过它在录像带市场另外获得了300万美元的收入。

永远的蝙蝠侠

首映时间：1995年6月26日

预算：1亿美元
票房：3.36亿美元
导演：乔尔·舒马赫
主演：瓦尔·基尔默、克里斯·奥唐纳、金·凯瑞、妮可尔·基德曼

虽然《蝙蝠侠归来》的票房还算成功，但华纳公司并不满意，因此续集换了一个导演，蒂姆·波顿仍担任制片人。在本片的基调上试图朝着更为大众化的方向靠近，基顿为了追求"更有趣的角色"因此谢绝了华纳高达1500万美元的片约，但华纳找来了更豪华的演员阵容，由著名笑星金·凯瑞出演谜语人、妮可尔·基德曼出演蔡斯·梅莉迪恩。本片的主要反派为双面人和谜语人，并描述了布鲁斯与梅莉迪恩之间的爱情。

本片在1995年的美国票房榜中排名第二，媒体评价不高，一位著名影评家说："本片适合5岁以下男孩。妮可尔·基德曼在片中证明了当今猖獗的同性恋主义。"

花絮

●迈克尔·杰克逊曾经表示谜语人这个角色非常感兴趣，但是却被制片人无视了。





蝙蝠侠与罗宾

首映时间：1997年6月20日

预算：1.25亿美元
票房：2.38亿美元
导演：乔尔·舒马赫
主演：乔治·克鲁尼、克里斯·奥唐纳、阿诺德·施瓦辛格

由于基尔默与导演闹翻，本片启用了新男主角，乔治·克鲁尼对蝙蝠侠这个角色兴趣极高，一口气签下了三部电影，总片酬2800万美元。本片首周票房4287万美元，本来是个不错的成绩，但是由于评价很低，加上受到了同期的《黑超特警》的影响，因此国内总票房仅勉强突破一亿美元。

根据市场调查，《永远的蝙蝠侠》吸引了大量的儿童观众，因此续集的拍摄加入了更多能吸引儿童的元素。蝙蝠侠、蝙蝠女与罗宾大战三怪人——冰冻先生、毒藤与毒药，这本身就是比较儿童化的欢闹类型。蝙蝠侠与罗宾闹别捏，到最后才认识到罗宾是家人一样不可缺少的伙伴，这样的情节也是很有儿童教育片的感觉。就是因为这样，它的剧本饱受恶评，作家Mark Reinhart说："烂透的剧本、荒谬的服装、俗气的布景、不知所谓的桥段；让这部片成为骇人听闻的垃圾。"MSN Movies将其评为"史上最差超级英雄电影"。

花絮

●《蝙蝠侠与罗宾》之烂在美国可谓举国皆知。后来施瓦辛格参选加州州长，美国著名电视娱乐节目《今夜秀》的一次采访中，主持人问乔治·克鲁尼知不知道施瓦辛格重出江湖了，克鲁尼笑着说："当然知道，我们曾经一起搞臭了《蝙蝠侠》啊！"



蝙蝠侠 侠影之谜

首映时间：2005年6月15日

预算：1.35亿美元
票房：3.71亿美元
导演：克里斯多弗·诺兰
主演：克里斯蒂安·贝尔

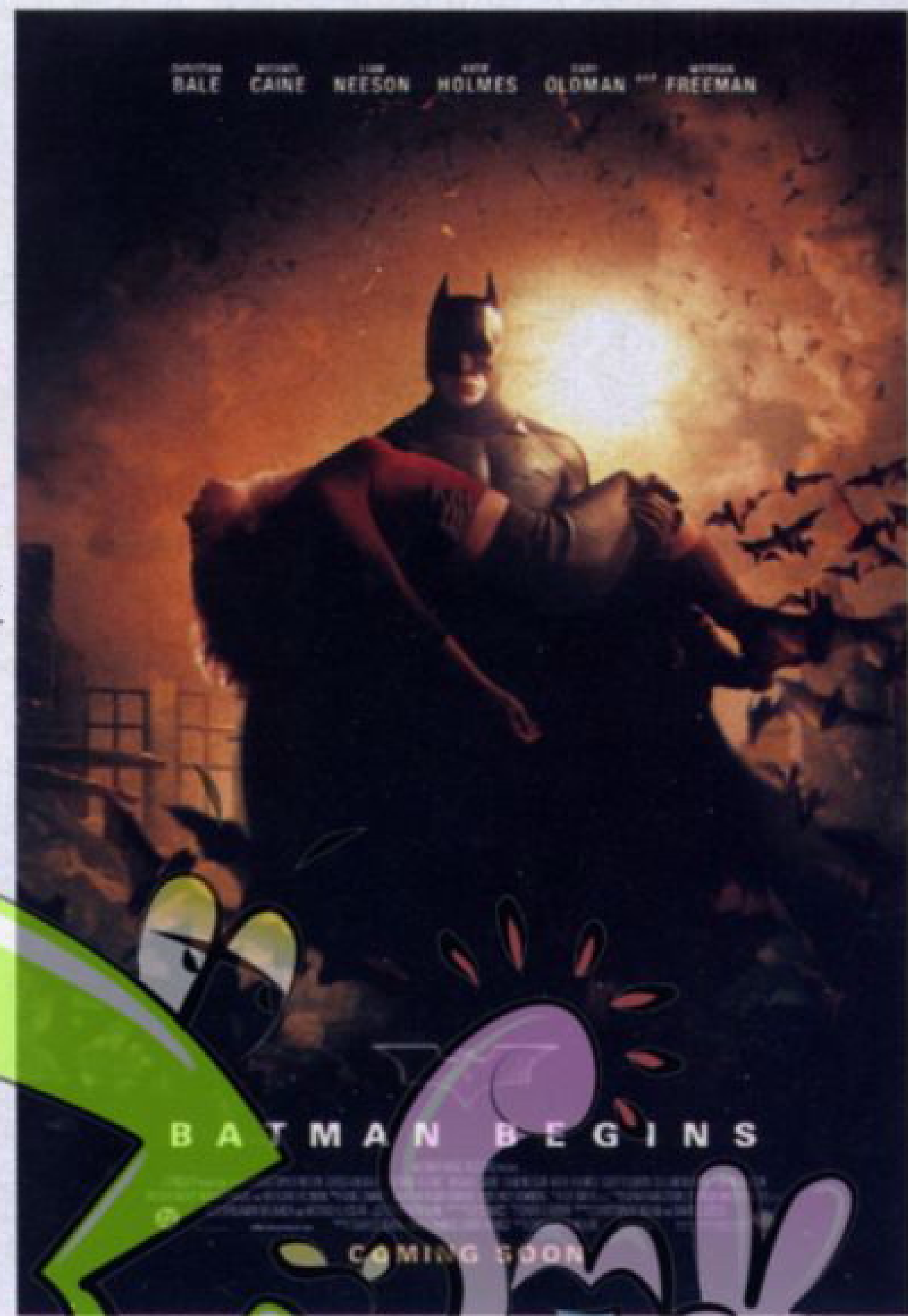
本片从2003年1月开始选定剧组人员，导演诺兰的目标是创造蝙蝠侠电影新面貌，因此从之前的电影中都没有讲述过的蝙蝠侠起源开始。本片的灵感来自1978年版《超人》，描述主角的成长，而且通过全明星的配角增添其大片感觉。而影片的特效返璞归真地以微缩模型为主，尽量减少CG动画的使用。《侠影之谜》的另外一个灵感来源是科幻经典《银翼杀手》。

除了最终高潮处不够刺激引起的不满外，《侠影之谜》受到的总体评价还是相当不错的，票房也令人满意，首周达4874万美元，5日内票房7290万美元，超过了《永远的蝙蝠侠》。根据华纳的调查，本片被认为是有史以来的最佳《蝙蝠侠》电影（《黑骑士》之前）。本片的DVD版赠送了《侦探漫画》第27期中《蝙蝠侠》故事的第一集。

花絮

●本片多数的拍摄工作在英格兰完成，为此专门造了整个小镇。蝙蝠洞的场景共使用了12台大型水泵制造瀑布。





蝙蝠侠 黑骑士

首映时间：2008年7月18日

预算：1.85亿美元
票房：9.7亿美元
导演：克里斯多弗·诺兰
主演：克里斯蒂安·贝尔

这是一部已经在美国影史中成为不朽经典的作品，无论是综合评价还是票房都创造了远远凌驾于一切超级英雄电影之上的新丰碑，最终全球票房突破10亿美元已成定局。对于超级英雄类电影来说，《蝙蝠侠 黑骑士》已经成为一个很难再被逾越的巅峰。

由于《侠影之谜》在芝加哥拍摄的短暂期间，导演诺兰感觉十分惬意，因此本片在芝加哥拍摄了13个星期。为了避免引起轰动，本片拍摄期间用了一个假名，结果很快被当地媒体拆穿。据称本片在芝加哥拍摄期间为当地创造了4500万美元的经济收入，创造了数千个就业机会。

2008年7月14日，本片在纽约的一家IMAX提前上映，电影的作曲家詹姆斯·牛顿·霍华德和汉斯·齐默现场演奏了电影中的一些音乐片段。这一场提前首映会引起轰动，无数激动人心的影评在网络上出现。4天后，本片在北美4366家电影院同步上映，立刻刷新了《加勒比海盗3》创造的首映票房纪录，所有午夜首映的票几乎在瞬间被抢订一空，首日票房达到6716万美元，打破了《蜘蛛侠3》5980万美元的记录，首周末票房达到1.58亿美元，全球其他国家的首周末票房也达到4130万美元。截至9月21日，它在北美的总票房为5.2亿美元，在美国影史上仅次于《泰坦尼克号》(6亿美元)，而且它的票房突破5亿美元的时间只有43天，而《泰坦尼克号》花了98天，随着秋冬时节又一个观影潮的到来，它将很有可能最终超越《泰坦尼克号》，成为有史以来票房最高的电影！

在IMDB网站的网友评选中，它曾一度凌驾于美国影史名作《肖申克的救赎》和《教父》成为评分最高的电影，但是后来被这两部电影的狂热粉丝拉到了第三名。华纳计划在2009年1月于IMAX电影院再次上映，以配合奥斯卡奖的投票期，确保其在奥斯卡中再创辉煌。

花絮

●本片在伦敦拍摄时，因为拍摄场地制造了大爆炸，在大老远就能看见，因此在当地引起恐慌，不少市民报警说发生了恐怖袭击。

●美国的“六旗游乐场”在其两个主题公园内斥资750万美元建造了“黑骑士过山车”，模拟片中的一个精彩镜头。



蝙蝠侠的动画

第一部《蝙蝠侠》动画是CBS电视台从1968年9月14日开始播出的《蝙蝠侠与神奇小子罗宾》(Batman with Robin the Boy Wonder)，这部动画在《蝙蝠侠/超人时刻》(The Batman/Superman Hour)栏目中播出，每集30分钟，后来由于《蝙蝠侠》的人气明显比《超人》高，因此其中《超人》的部分被取消。从此蝙蝠侠在儿童市场的潜力就已经得到证明，之后几年时间里，蝙蝠侠在各种动画节目中频繁露面。

1977年新节目《蝙蝠侠/泰山时刻》中开始播出《蝙蝠侠新冒险》，这是早期最著名的蝙蝠侠动画，总共播出了16集。为了更加吸引儿童，该剧设计了一个可爱的新角色：来自异世界的Ergo，它被称为“Bat-Mite”，自称是蝙蝠侠的头号粉丝，因此经常穿上蝙蝠侠的服装希望成为他的帮手，结果总是闹得鸡飞狗跳。这名新角色果然大受欢迎。2007年6月26日本片的DVD版发售，其中还收录了珍贵的制作花絮历史资料。

最著名的《蝙蝠侠》动画是1992年9月5日开始播出的《蝙蝠侠 动画系列》，总共播映了3年，共85集。该剧曾两次获得艾美奖。第二季时，它更名为《蝙蝠侠与罗宾的冒险》，罗宾的戏份增加。这部动画明显受到1989年蒂姆·波顿电影的影


■未来蝙蝠侠



■蝙蝠侠与神奇小子罗宾



■蝙蝠侠新冒险


■新蝙蝠侠冒险


■蝙蝠侠 动画系列


■蝙蝠侠 动画系列


■蝙蝠侠 动画系列


■蝙蝠侠 动画系列

响，40年代的服装、40年代的汽车类型以及"返古"的色调都给人以独特感受。与《X战警》一样，这部动画的风格更为成人向，色调更黑暗，而且有出血描写，正是因为它的独特风格，才获得了艾美奖，获奖的那一集叫《冰之心》，重新塑造了冰冻人这个角色，为其赋予令人怜悯的悲剧性背景故事，在粉丝圈中已经成为传奇。另外获奖的一集叫《罗宾的复仇》，它被认为是对罗宾起源故事的最成人化的演绎。《Wizard》杂志将本剧评为"史上最出色动画电视剧"第二名。由于大受好评，原本星期六上午在福克斯晨间档播出的本剧很快被转移为星期日晚上黄金时间播出，这是福克斯电视台历史上少有的异例。

《蝙蝠侠 动画系列》对于整个超级英雄动画类型都有着深远的影响，设立了更高的剧本和动画质量标准。比较明显的是原本走传统超级英雄动画路线的《X战警》就进化为与《蝙蝠侠》接近的风格，一向以低龄化为主的迪士尼也推出了同类动画。本剧实际上也是美国首批真正的严肃题材动画片，此前多数动画电视剧都是轻松明亮的风格，《蝙蝠侠 动画系列》的出现打破了这种局面。而且这部动画也影响了漫画版本身，动画中原创的角色也在漫画中出现，冰冻人等被赋予新形象的角色也在漫画版中悄悄地发生了变化。而这些重新诠释的角色也被电影版《蝙蝠侠与罗宾》采用。

《蝙蝠侠 动画系列》之后，1997年9月13日开播的《新蝙蝠侠冒险》又回归到了传统超级英雄动画的路子，由于预算限制，制作质量也明显下降。片中更多地描述了哥谭市的其他居民，小丑等著名角色的形象被大幅修改。这部动画一直播到1999年，随后一部新动画《未来蝙蝠侠》紧随其后推出，这部新动画共52集，以2039年的哥谭市为背景，围绕16岁中学生Terry McGinnis——他成为了新一代的蝙蝠侠，在结局中揭晓了他就是布鲁斯·韦恩的儿子。

最新的《蝙蝠侠》动画是2004～2008年3月之间播出的《The Batman》，也是获得了两次艾美奖的杰出作品，还获得了2004年安妮奖"年度最佳动画电视剧奖"。它的画面风格有点像动画片《成龙大冒险》，剧情既不是之前动画版的延续，也没有按照漫画版的情节。

游戏世界的蝙蝠侠

与绝大多数美式漫画或电影改编的游戏一样，《蝙蝠侠》的游戏作品虽多，但大多是二三流的游戏，尤其是近几年，几乎没有一款《蝙蝠侠》游戏能拿得上台面。不过在早些年，确实有几部制作相当精良的《蝙蝠侠》游戏，个别作品甚至将相应的主机性能推向了极限。2008年后，《蝙蝠侠 黑骑士》的耀世登场再次掀起《蝙蝠侠》游戏热，除了《乐高蝙蝠侠》和《蝙蝠侠 阿甘精神病院》外，据称还有多款《蝙蝠侠》新作正在秘密开发中，包括实力级游戏工作室Pandemic开发的《黑骑士》，这据称是一款融合《横行霸道》和《刺客信条》特点的沙箱式游戏。这些游戏能否像电影版《黑骑士》那样创造一个蝙蝠侠新世纪？我们拭目以待。

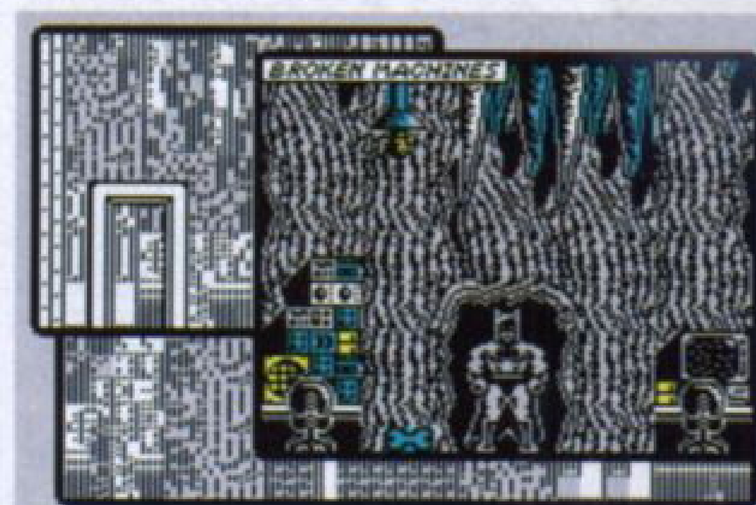
蝙蝠侠 披风战士

Batman: The Caped Crusader

发售时间：1988年
发行商：Ocean Software
平台：ZX Spectrum、Commodore Amiga、PC、街机



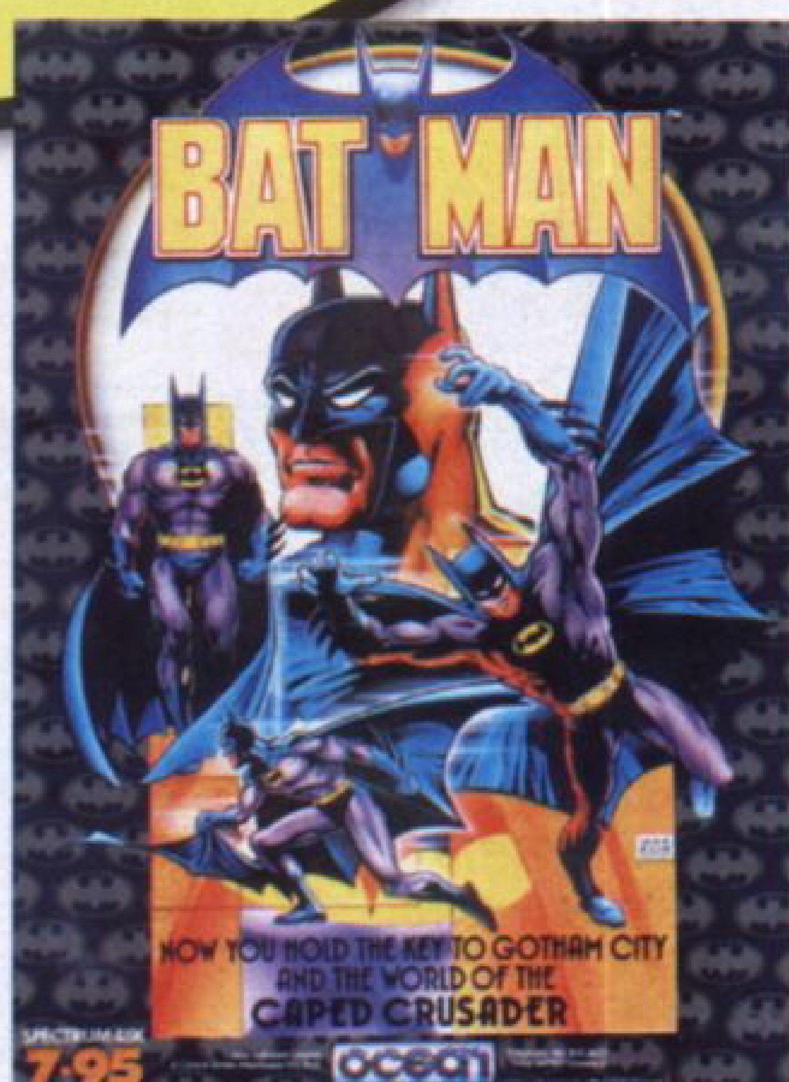
最早是一个街机版游戏，采用了漫画一样的多画框画面，在当时的街机游戏中显得非常另类。游戏分为两个部分，一个部分扮演的是企鹅、小丑等反派，另外一个部分扮演蝙蝠侠。这些部分都是各自独立的，可以用任意的顺序来玩。蝙蝠侠可以使用他的拳脚功夫以及回旋镖战斗，同时也有很多解谜内容。



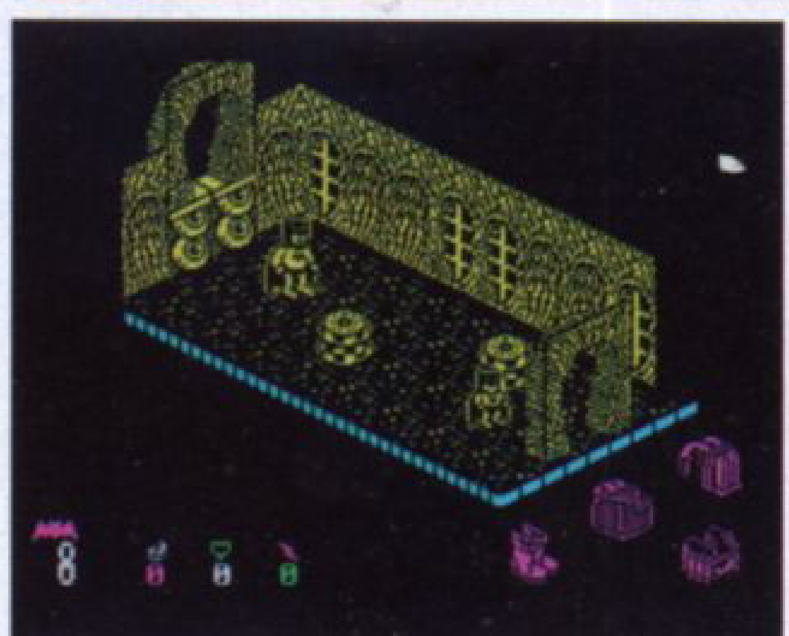
蝙蝠侠

Batman

发售时间：1986年
发行商：Ocean Software
平台：ZX Spectrum、MSX



最早的蝙蝠侠游戏是在当时相当流行的家用电脑ZX Spectrum和MSX上推出，采用了斜45度的视点，画面极其简陋。开发者原本计划让罗宾成为主角，但是考虑到因为技术的限制无法实现双打，因此就把罗宾给绑架了，蝙蝠侠在游戏中的任务就是救回罗宾，而这样就要先找齐蝙蝠悬浮艇的6个部件。在游戏中，玩家可以获得各种道具从而拥有不同的能力，例如得到靴子就可以跳跃。游戏的内容非常丰富，比如其中的蝙蝠墓就有150多个房间。2000年曾有爱好者将本作改造为免费游戏叫《Watman》在网络上发布，另外还有一个GBA的重制版推出。

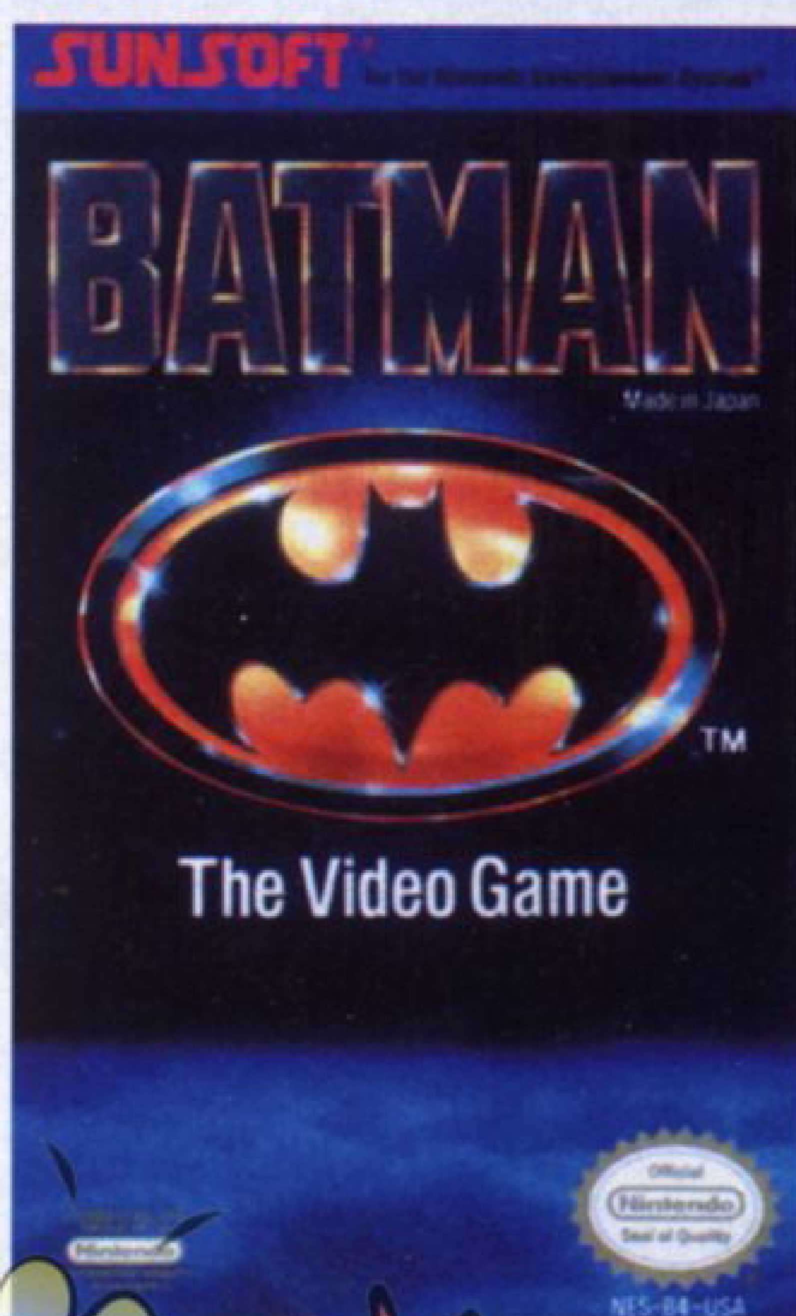


蝙蝠侠

Batman: The Video Game

发售时间：1989年12月22日
发行商：SunSoft
平台：FC

根据同年的电影改编，是一款横卷轴平台动作游戏，蓝衣的蝙蝠侠与机器人、背着喷气包的战士、忍者、变异怪物等战斗，除了回旋镖和枪械外，蝙蝠侠还有抓墙跳跃的能力，有点像《忍者龙剑传》中的隼龙。游戏总共由5个关卡构成，包括哥谭市街道、AXIS化工厂、实验室废墟、哥谭大教堂等，还插入了电影中的镜头表示剧情。本作的媒体评价相当高，《Nintendo Power》杂志打了9分。

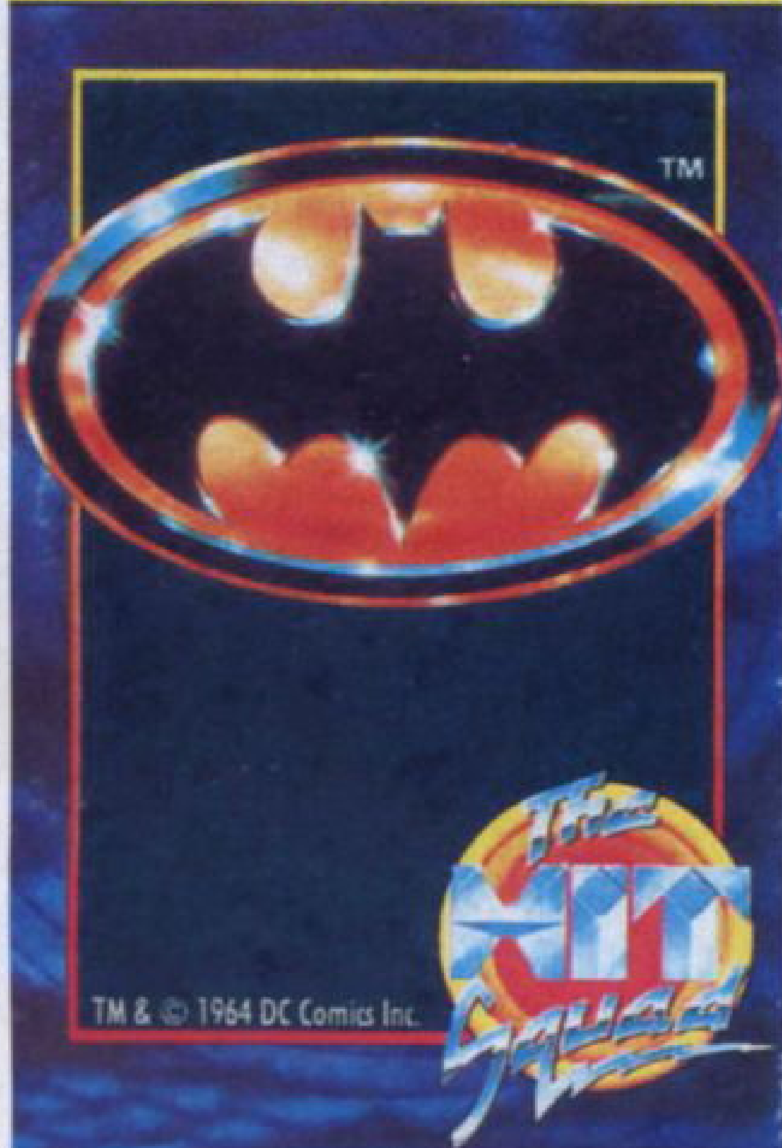




蝙蝠侠 电影版

Batman: The Movie

发售时间：1989年
发行商：Ocean Software
平台：Amiga、DOS、MSX



由1989年的电影改编，由5个不同的部分构成，这5个部分不仅是发生在电影中的不同场景，而且分别都是一种游戏类型。化工厂的第1关是平台动作游戏；第2关是驾驶蝙蝠战车的竞速游戏，途中要躲避路上的障碍物；第3关是在蝙蝠洞中的解谜游戏；第4关是独特的迷你游戏，目标是割掉气球绳索；第5关是与第1关类似的平台动作游戏。



▲这种伪3D的画面在当时是相当华丽的。

蝙蝠侠

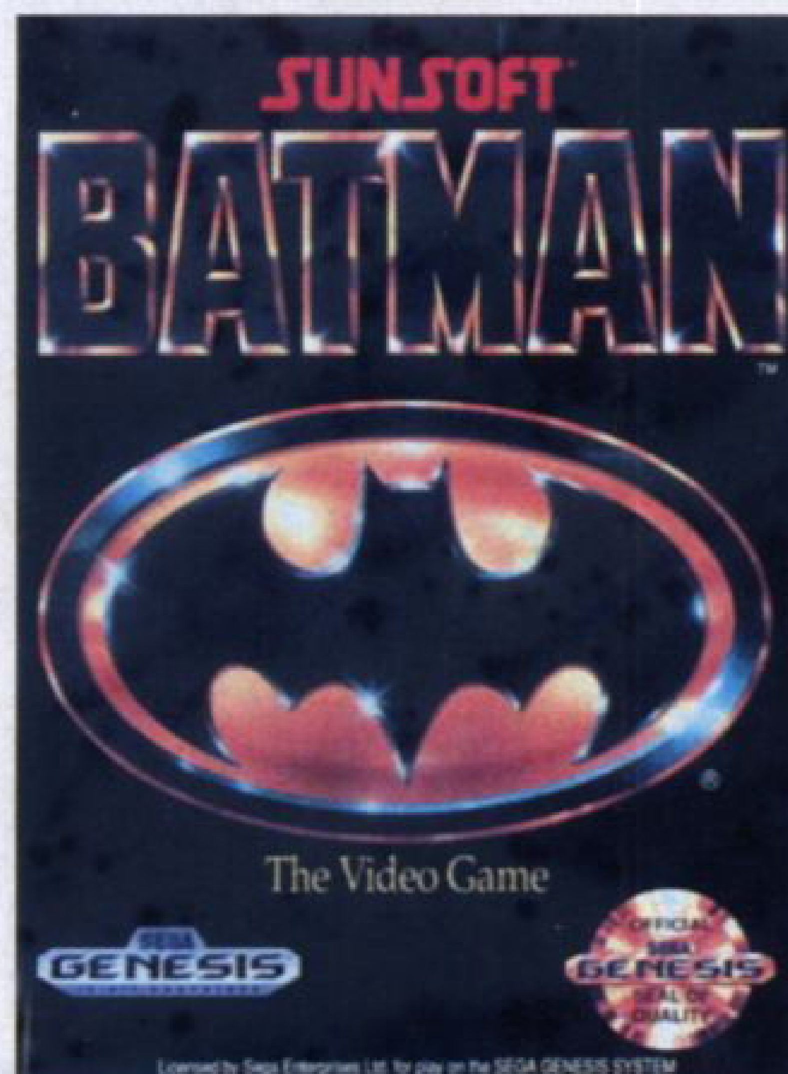
Batman: The Video Game



▲蝙蝠战车大战的关卡完全可以当作一款单独的战车游戏来玩。

发售时间：1990年
发行商：SunSoft
平台：MD

虽然与FC版名字相同而且也是根据1989年的电影改编，但基本上是完全不同的一款游戏，它的剧情与电影更加接近，还加入了驾驶蝙蝠战车在街上火爆射击的关卡。新增的抓钩这种道具让游戏性大增。游戏总共有6大关，4个是横卷轴平台动作游戏，还有两个是横卷轴的射击游戏。本作的出色画面、音效以及多样化的关卡都获得了热烈好评。令人尴尬的是，本作美版封底中使用的截图居然是来自FC版！




▲游戏中还加入了这种高质量的过场动画。

蝙蝠侠

Batman

发售时间：1990年
发行商：雅达利
平台：街机

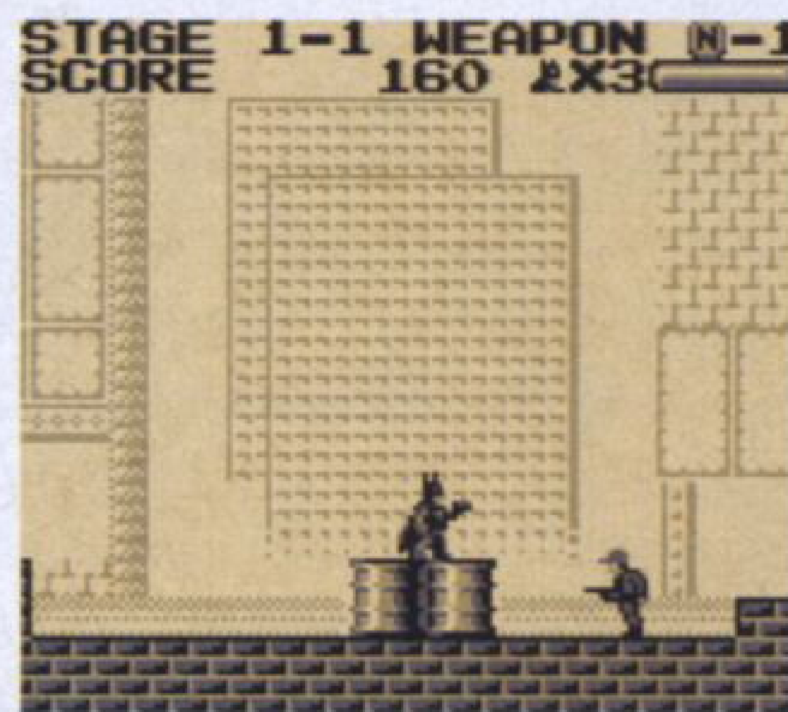


一款横卷轴的清版动作过关型游戏，由Numega公司开发，也是根据1989年的电影制作。蝙蝠侠可以使用多种武器，比如回旋镖、毒气弹等。本作比较特殊的地方是直接使用了电影版的真实音效和语音。

蝙蝠侠

Batman

发售时间：1990年6月
发行商：SunSoft
平台：GB



与FC版比较接近的作品，但同样不是相同的游戏。它由1个射击关卡和3个动作关卡构成。



蝙蝠侠

Batman: The Video Game

发售时间：1990年
发行商：SunSoft
平台：PC-Engine

一款类似于《炸弹人》的俯视点迷宫型游戏，根据电影版共划分为5个关卡。前面4关又各自分为12个迷宫，每个大关都有各自的目标，一般是寻找迷宫中的某物，又或者是在工厂中放置炸弹，收集特定道具可以强化各方面能力。每个关卡之前有一段来自电影的过场动画。



蝙蝠侠 小丑归来

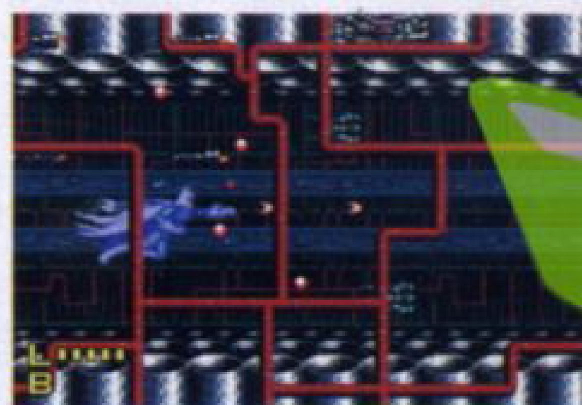
Batman: Return of the Joker

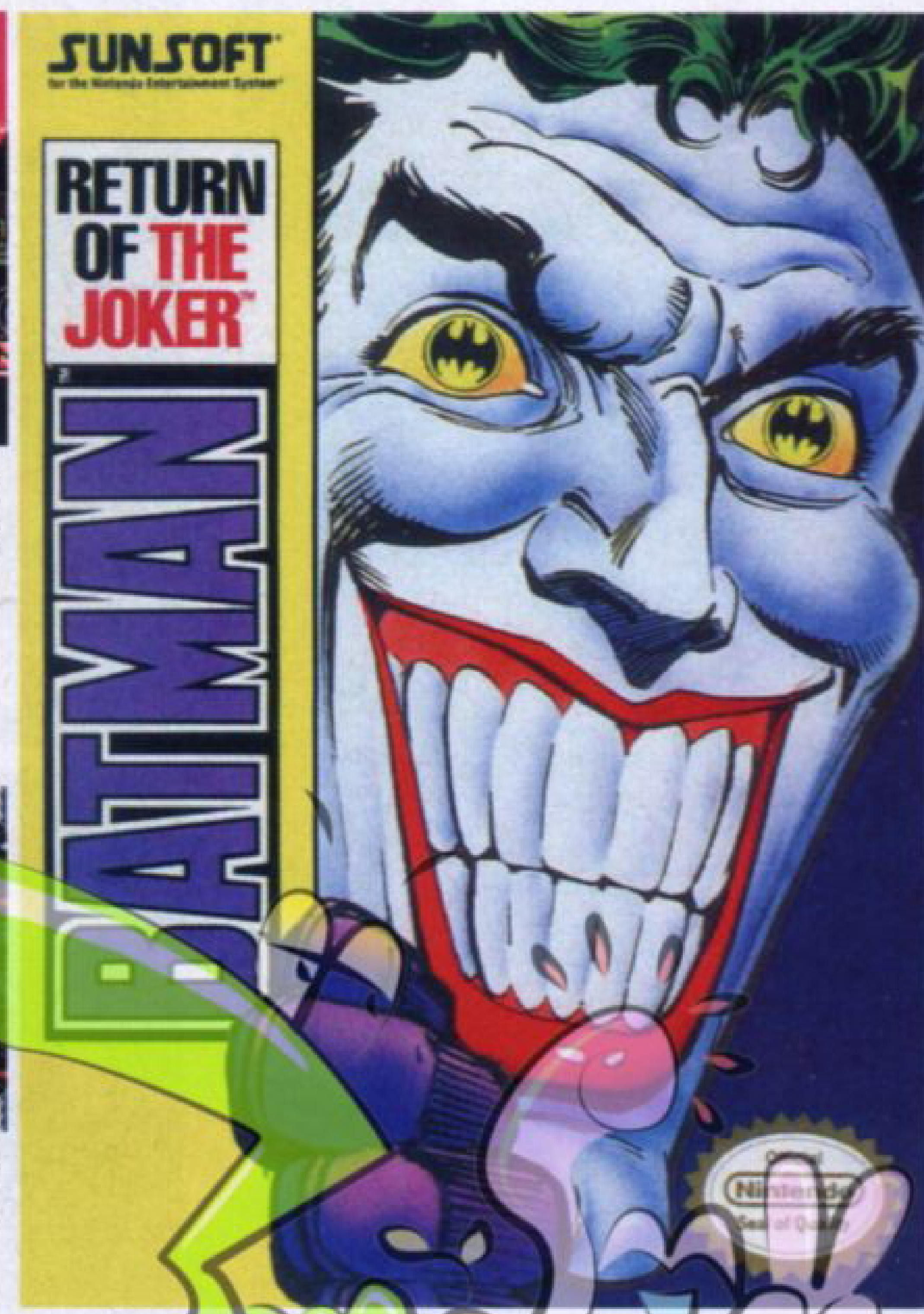
发售时间：1991年12月20日
发行商：SunSoft
平台：FC、MD、GB

1991年率先推出FC版，一年后才推出了MD和GB版，本来也有一个SFC版在开发中，但从未发售。本作主要是基于漫画版，更接近于1988年的《披风战士》。三个版本在剧情和内容上基本相同，FC版号称是8位机历史上的最强画面。故事讲述小丑从精神病院中逃脱，试图让哥谭市陷入混乱。关卡包括雪地、移动的列车、军事基地、下水道等。蝙蝠侠在关卡中可以找到不同类型的盒子，这样就能拥有各种投射物，滑铲的动作非常实用。比较有用的一个新功能是采用了密码接关系统，就像早期FC上的RPG游戏一样。



▲FC版游戏画面，如此画面水准在FC上确实不多见。图中是蝙蝠侠与小丑的第一次对决。


▲游戏中还有可以与横卷轴飞行射击游戏媲美的射击关卡。图为MD版画面。



蝙蝠侠归来

Batman Returns

发售时间：1992～1994年

随着1992年《蝙蝠侠归来》的上映，一大批围绕它的游戏在各个主机上遍地开花，世嘉、Konami和雅达利都有作品推出。

SFC版：这是最流行的一个版本，发售于1993年，是一款横卷轴的清版动作过关游戏，与《快打旋风》很相似。游戏共有7大关，其中还有几个关卡是平台动作游戏，第5关是驾驶蝙蝠战车用机关枪射击的战车游戏。游戏的出色画面、音效和氛围备受赞誉，被认为是真正的街机级作品。

FC版：一款与《双截龙》类似的动作过关游戏，使用了密码接关系统，驾驶蝙蝠战车的竞速关卡非常刺激。

MD/Mega CD版：MD和Mega CD版本内容相同，但后者画面更强，CD音质的摇滚乐使其竞速关卡备受好评。而MD版本画面比同时期的大作差很多，因而遭到恶评。

SMS/GG版：横卷轴平台动作游戏，内容与MD版完全不同。

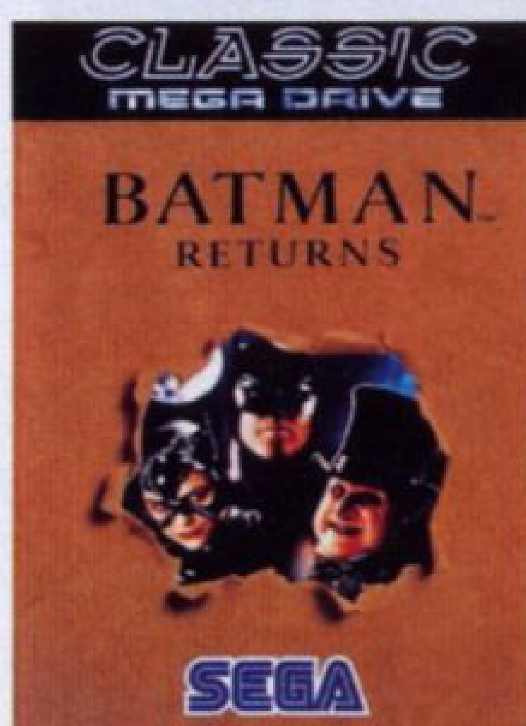
Lynx版：雅达利掌机Lynx的专用横卷轴动作过关游戏，被评为该掌机上画面最强的游戏。

PC版：表面上看是画面最精美的一个版本，不过这是因为其游戏类型为“图形冒险游戏”，游戏画面只是一些静态图片。当时PC上的多数游戏都是这种类型。




■PC版

■Mega CD版




■SFC版

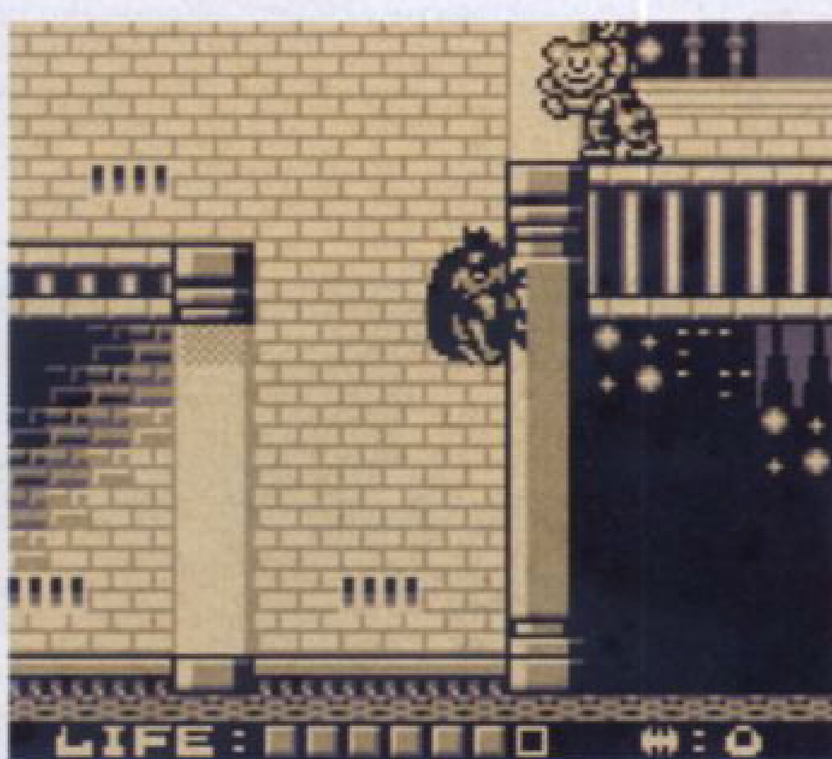
蝙蝠侠 动画系列

Batman: The Animated Series

发售时间：1993年11月
发行商：Konami
平台：GB

第一款根据《蝙蝠侠》电视动画版制作的游戏，是一款平台动作游戏，动画版中出现的主要反派都在游戏中以BOSS身分登场。各关卡本身都有不同的游戏类型，玩家偶尔还可以控制罗宾。





永远的蝙蝠侠

Batman Forever

发售时间：1995～1996年
发行商：Acclaim
平台：SFC、MD

这款使用了《致命格斗》游戏引擎的作品采用了当时相当流行的真人图像技术，玩家可以扮演蝙蝠侠或罗宾，游戏中还有一个格斗模式和两个双打模式。由于《致命格斗》引擎更适合MD平台，因此SFC版本问题多多，经常出现数据读取画面，操作也差很多。



蝙蝠侠与罗宾的冒险

The Adventures of Batman & Robin

发售日：1994年
平台：SFC、MD、GG

在1994年，《蝙蝠侠》的电视动画版更名为《蝙蝠侠与罗宾的冒险》，多款游戏版也紧随着推出。

SFC版：由Konami开发，战斗主要发生在游乐场。罗宾在本作中扮演了相当重要的作用。由于本作的场景与角色非常忠实地还原了动画版的精髓，因此受到了粉丝的热烈好评。本作的一大特点是可以装备各种道具，例如炸弹、激光发射器等，某些道具对于一些关卡是必要的。

MD版：由世嘉发行，是一款横卷轴动作射击游戏，目标是阻止冰冻人的计划。本作可以双打，玩家所操作的蝙蝠侠和罗宾战斗方式和武器基本上是一样的。游戏总共有4关，游戏难度极高，在视觉特效的应用上达到了MD性能的极限，某些关卡使用了3D效果。


■SFC版


■MD版

蝙蝠侠与罗宾

Batman & Robin

发售时间：1998年8月5日
发行商：Acclaim
平台：PS



由Acclaim与华纳自己成立的WBIE游戏公司合作发行，基于1997年的同名电影。游戏使用了全3D的画面，玩家可以选择蝙蝠侠、罗宾或蝙蝠女，蝙蝠侠使用蝙蝠战车，罗宾使用红鸟摩托车，蝙蝠女使用蝙蝠刃，在哥谭市里自由探索，完成各种任务，比如阻止冰冻人抢劫银行。

未来蝙蝠侠 小丑归来

Batman Beyond: Return of the Joker

发售时间：2000年12月
发行商：Ubisoft
平台：PS、N64

根据同时期推出的动画电影（仅推出录像带和DVD版）制作的全3D清版动作过关游戏，穿上各种蝙蝠服装可以具备不同的特殊能力。它的质量奇差无比，被《GameInformer》评为2001年最差游戏，IGN评分为2分，Game Revolution评0分。





蝙蝠侠复仇

Batman Vengeance

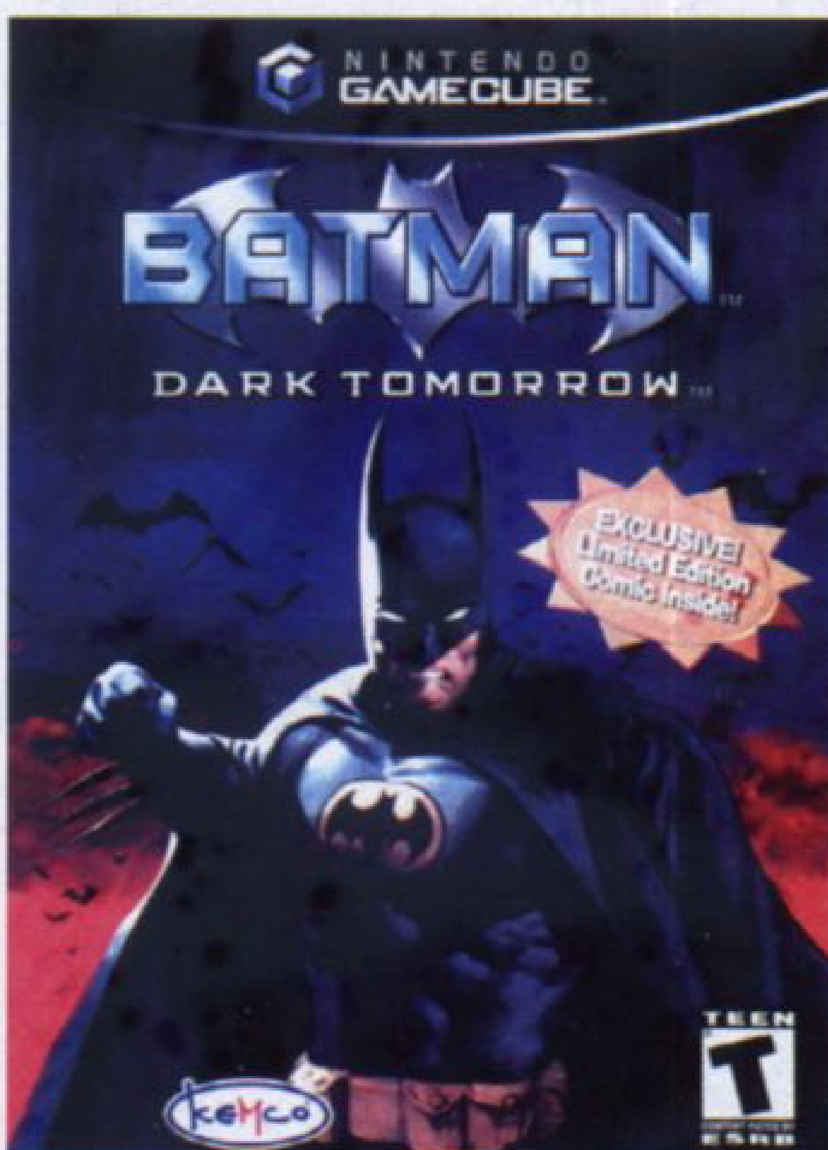
发售时间：2001年11月
发行商：Ubisoft
平台：PS2、NGC、Xbox

由育碧与WBIE合作发行，根据电视动画版《新蝙蝠侠冒险》制作，配音也是原班人马。本作的复杂故事与画面深受好评，音乐与配音也很出色。游戏关卡有传统的第三人称视点动作，也有赛车内容，不过其中某些主视角设定遭到恶评。

蝙蝠侠 黑暗未来

Batman: Dark Tomorrow

发售时间：2003年3月
发行商：Kemco
平台：NGC、Xbox



原本是预定于PS2、Xbox和NGC上同时发售，但是PS2版中途取消开发。作为史上最烂游戏之一，它的媒体综合评分只有24分，《GameInformer》打分为0.75(满分为10)，IGN编辑说："黑骑士在这次冒险中被夹住了翅膀。"不过游戏中的过场动画却大受好评，鲜为人知的是，本片的剧本由参与了"《最终幻想》系列"的知名剧本作者寺田宪史协助撰写。

蝙蝠侠 侠影之谜

Batman Begins

发售时间：2005年6月
发行商：EA
平台：PS2、NGC、Xbox

这是一款系统非常独特的动作游戏，玩家主要是利用环境给对手造成惊吓作用，此外还有烟雾弹、闪光弹等用于惊吓对手的道具。还有一种异频雷达发射器可以招来蝙蝠群。游戏的主体是像《分裂细胞》一样秘密行动。游戏中收录了20多段直接从电影版中剪辑出来的片段用来讲述剧情，同时补充了电影没有交待清楚的一些细节。游戏获得的反响为中等偏下，不过G4电视台曾经将它评为"PS2与Xbox最佳画面"。





乐高蝙蝠侠

Lego Batman

发售时间：2008年9月23日
发行商：WBIE
平台：PS3、PS2、X360、Wii



由"乐高专业户"Traveller's Tales公司开发，继承了《乐高星球大战》的氛围与系统，玩家可以使用各种载具在海陆空作战。游戏的角色阵容强大，小丑、猫女、企鹅等全部以乐高积木形象登场，而且同样的一个关卡可以从正派和反派两个角度分别展开。蝙蝠侠只要穿上不同的服装就可以具有滑翔、超音速、引爆等能力，操作罗宾还有磁铁、反重力等特殊高科技服装，这些服装可以在商店中购买。游戏共有30多个关卡。

蝙蝠侠 阿甘精神病院

Batman: Arkham Asylum

发售时间：2009年发售
发行商：Eidos
平台：PS3、X360

第一款真正为次世代主机贴身打造的《蝙蝠侠》，使用"虚幻引擎3"开发，曾经登上《GameInformer》杂志封面，号称将带来"究极的蝙蝠侠体验"，可见是一款重头作品。游戏中将主要在封闭的场景中战斗，给人一种类似于《生化奇兵》的压抑感觉。游戏中多数使用越肩视点，玩家将有机会控制著名的反派角色。游戏系统方面采用了类似于美式RPG的技能树概念，玩家可以决定蝙蝠侠能力的成长方向。



黑骑士传奇仍在继续



《纸片马里奥》之懒汉攻略



《纸片马里奥》是2000年在N64平台上推出的一款独特的角色扮演游戏，她以纸片般的2D人物配合3D场景为鲜明特色，并以RPG这一在“《马里奥》系列”中稀缺的形式讲述了蘑菇王国桃子公主数不胜数的被挟持故事中的一个，然后还在战斗中附加了动作要素。除了这些特色外，Intelligent System作为该游戏的制作公司（即制作《火纹》、《超级大战争》的会社），以其丰富的经验、凝练的系统与精妙的数值设计，令这款风格清新、童趣盎然的RPG散发出了别样的魅力，神游机平台与Wii的虚拟主机平台都推出过此游戏，足见其经典程度。

游戏既然充满了童趣，理应是轻松的，这样的游戏怎么能做邪道呢？确实，笔者起初也这样认为，仅是尝试性质的做点极限挑战而已，可不试不知道，当附加了若干条件后，这款轻松如童话故事般的游戏，摇身一变的竟然散发出一点战略游戏的味道来——IS社果然不愧是做战略游戏的行家里手，做个RPG也内有乾坤。

文 yak 编 胜负师 美编 NINA

邪道攻略

本次挑战限制

（1）初始HP上限状态挑战；

（2）最低战斗次数；

（3）禁止购买、星片徽章交换和食材料理（剧情中必须的一次购买除外）；

（4）禁用无限跳徽章，禁用手动防御；

（5）禁用隐身胶、石头帽等无敌道具。

简而言之，以上的限制均围绕着“偷懒”二字展开，一方面尽量压缩游戏的流程，一方面降低战斗过程对操作水平的要求，而另一方面笔者也在尽量的发掘游戏中策略取胜的乐趣。说到这里不少玩过该作的同好们估计已经等不及了，好的，马上让我们开始这场人人都能尝试的懒汉之旅吧！



序章 来自星星的请求



由于是极限挑战，剧情咱也不多扯了。反正还是某个没预兆的日子，某次没创意的集会，某对超级绯闻男女趁机私会，然后某只超级执着的单相思恐龟乱入搅局，接着一语不合开打，恐龟依靠游戏的剧本轻易取胜，绯闻男从英雄被揍成狗熊后大难不死，接受了众神的祝福后，新生的勇者踏上了讨伐魔王救回公主的豪迈旅程……啊？好像记错了……应该是水管工踏上了讨伐恐龟救回公主的旅途……其实都差不多。

马里奥苏醒后第一件事自然是找回他在创业初期就使用过的上古神兵——锤子！然后邂逅了新“宿敌”蛋头小子，所谓宿敌，就是见面就得开打，战斗很原始很暴力，自损5HP后便可取得游戏第2场战斗的胜利——第1场是之前被恐龟狠K的那场，一胜一负的战绩还可以。之后路过跌落的阳台时，从树上敲下一只蘑菇就地享用，补充之前消耗的5HP，别看咱马大叔就这可怜的10点HP，其实在这款游戏里所有的数值都设置得相当精简，连最终BOSS也不过99点HP，挑战条件里面敢限定初始HP挑战这条，数值普遍低下是原因之一，另一个原因咱们留着后面说。

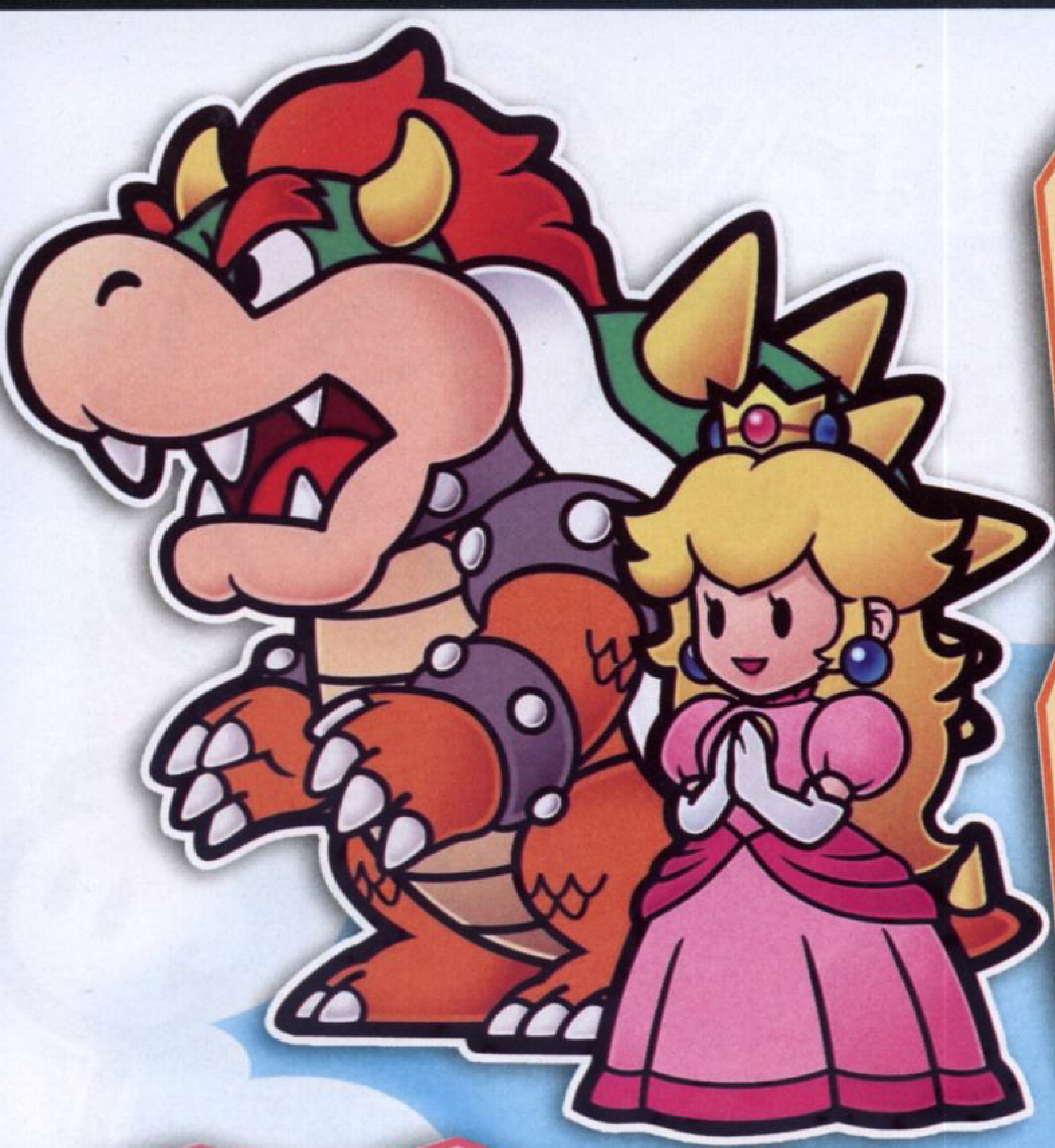
补充完HP也别忘记了不远处弹跳床上面的火之花，取了备用【图2】。然后就是本次挑战中贯穿始终的工作——躲杂兵！为了挑战最低战斗次数，躲杂兵这个工作平凡而又艰巨，甚至可以说有难度。其中的基本功就是熟练运用“Z键旋转”搭配“A键跳跃”这套高速行动技巧，而且后者可以取消前者的硬直动作。（顺带一提，很多优秀的游戏在最普通的移动过程中都会设计类似的小技巧）



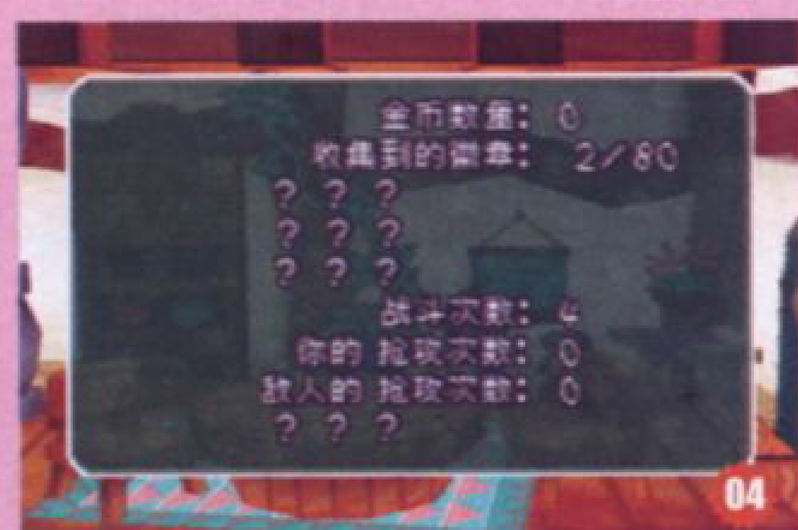
到家后会获得第一枚徽章——强力跳，马上装备吧！徽章是游戏中惟一的装备品，靠它们来给我们的马叔添加战斗力，可以说本次挑战想成功几乎全靠对徽章的有效利用，但是由于挑战的限制，徽章来源几乎只剩下流程获得一条途径，合理的挑选徽章迎战，也是策略性的一种体现。离家前酷栗小子加入队伍，可以到家门前树上敲一枚栗子再出发。



路上发生第3场战斗VS红蓝栗子兄弟，蓝栗子的6HP让马叔用两次大力跳应付，红栗子的7HP之后再慢慢招呼，以损失5HP的代价取胜，吃掉刚才的栗子可以回复3FP，之前没取也行，就是下一场战斗要多挨几次打。接下来红蓝兄弟会找来HP10的栗子王帮忙，这一战只要先让酷栗小子攻击背景的树【图3】，震落的松子会重创3个敌人，接着马大叔用2次大力跳外加同伴助阵即可轻松取胜。开始的几场战斗都比较原始且枯燥，先忍一忍吧。



接着一路来到蘑菇镇，这里可以抽空回马大叔自己家看看，屋里墙上的小黑板会记录一些游戏的基本数据，其中一项就是战斗次数，游戏结束前我们以这个数据为参考【图4】。接着直奔流星之峰发展剧情，剧情常常伴有强制回复，升级的时候也同样，好好利用的话可以节省下不少的功夫。同时，接受了公主赠送的“流星项链”，游戏的ACT战斗要素——目押系统终于可以使用了！这里还要提醒一点，这里询问要不要接受目押技的练习时，务必要选“否”，不然这次练习战斗也是要记入总战斗次数里面的。



不用系统教，我们在实战中练习。第5战VS诺库魔法师，目押技初现神通，胜利后状态为HP7、FP5、E86。找占卜师识破堵路的忍龟兄弟，序章结束。

章节1 捣毁诺库兄弟要塞









一路上继续保持人畜无害的赶路方式，第一个架桥卡关前的POW砖得要【图5】，村口糖柱后的蜜糖也别落下【图6】。进村后请狠心无视受苦的村民直奔蓝龟家门口，之后跟捣蛋的绒毛怪玩个比眼力的游戏后蓝龟加入队伍，然后第6战VS绒毛怪，使用敌全体HP－2的POW砖配合蓝龟的群体攻击，轻取这四只HP为3的小毛虫。

依靠蓝龟就可以继续向要塞挺进了，路上的金币是诱饵，别上当。但是金币前面的闪电必须取得【图7】，不远处隐藏砖块里面的火之花也是【图8】。要塞里的敌人自然已经是严阵以待了，第一道门的钥匙在看门的敌人身上，这一战可以不讲什么战术，反正胜利后就升级了——强烈推荐第一次升级升FP。继续前行遇敌，一龟三炸弹兵，利用火之花瞬间摆平，开启新路。进入左边是一个强制战斗的空间，对付3拨的双人小组乌龟，推荐同伴换用酷栗小子，他的铁头功和马里奥的跳跃可谓乌龟克星，注意不要被敌人抢攻就好。之后躲过经典的火焰转棍后取得钥匙，继续前进。

前方的问号砖明知是陷阱也得踩，否则新同伴炸弹贝蒂无法加入我们。同伴继续换回蓝龟，与监狱守卫作战。这一战允许消耗4HP，推荐一开始使用龟的全体攻击来惹怒炸弹兵，马里奥专心折磨那只乌龟即可。往后需要炸弹贝蒂炸开墙壁取得钥匙，记得把看守的敌人引开【图9】，否则炸弹贝蒂的爆炸难免会伤及无辜——杂兵不无辜，战斗次数无辜。之后的一处高台平台上是必取的蓄力锤徽章，看守的炸弹兵可以引一下，趁它面朝右边时可以轻松的贴墙进入取得【图10】。之后出门便是忍龟兄弟准备的大炮长廊了，长廊左下炸开石头取得枫蜜。穿越大炮长廊是一处难点，注意判断炮弹的先后顺序，在换线躲避的同时尽快前进，坚持住，三门炮下边就是记录点。对付三门炮可使用炸弹贝蒂的抢攻【图11】，这样可以直接报销一门，而后靠她的单体爆破又消灭一门，最后的一门是一个打我们两个，不足为惧。

接下来进门就是BOSS战了，进入之前可使用FP回复5的蜜糖，确保至少HP6、FP6的状态。这第14战只要遵循适当的顺序，假酷霸王也就是个纸老虎。忍龟兄弟的第一记叠罗汉攻击是我们必吃的，要破坏它们这招合体技务必保证目押技成功，叠罗汉开始摇晃后随便打一下它们就变回普通的乌龟了。

BOSS 忍龟兄弟(HP10、A1、HP5、A1、D1、EXP38)

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	闪电－5	爆炸－4	假酷霸王，－1
2	锤－1(后)	换－蓝龟	叠罗汉攻击，－4
3	至少A2	攻击	翻壳停止
4	火之花－3	龟全体－2	K.O.

这便算解救出了第一个星之魂，剧情强制回复，用炸弹贝蒂在城堡外获取FP+5徽章【图12】。装备该徽章后，原路返回蘑菇镇，练过身板的蛋头小子二世会在半路杀出来，与炸弹贝蒂迎战。



BOSS 蛋头二世(HP15、A2、D1、EXP21)

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	锤－1	爆炸－4	－2
2	锤－1	爆炸－4	－2
3	锤－1	爆炸－4	K.O.

获胜后正好升级，升徽章BP点数，BP点数决定了能够使用徽章的个数，今后均优先提升它。章节1结束。

章节2 沙漠遗迹

回镇后通往南边的路打开了，方便的话这时候最好回栗子家的阳台一趟，取得珍贵的攻击型强力道具流星（敌全体HP-6），流程中共能得到9个，注意收集吧，最后能有大用【图13】。回来后镇南鲜花的花种也顺便取了【图14】，然后就坐火车向干旱沙漠进发吧。

在乱石山帮助粗心的邮递员飞龟找到失落的3封信后飞龟加入队伍，依靠飞龟的滑行能力得到地震锤徽章【图15】，利用高低落差避开岩石怪可得到第二枚花种【图16】。过桥时会被一只秃鹫纠缠，看那模样是来者不善了，可我们终归是挑战最少战斗次数的啊……于是这一刻，请大声跟我说："其实我是我弟弟……"【图17】。

沙漠是一个7×7的大矩阵，沿着大路走直线就不会迷路了。大地图右下的绿洲里的蓝色砖可以提升同伴能力，往后的流程中还有不少，虽然我们并不需要把伙伴全部升级，但是这处的蓝砖块务必提升酷栗小子。在沙漠小镇的商店里，就是我们在游戏中必须进行的一次剧情购买了——先买蘑菇干，再买破锤【图18】，需要4枚金币，千万别说你身上连4个子儿都没有。拿着领路石来到沙漠遗迹，一路依然是"走为上"方针，遗迹中期会遇上3次强制战斗，都是木乃伊与蝙蝠的小队组合，用蓝龟抢攻配合地震锤徽章应对，挂在天花板上的蝙蝠也















可以用破锤敲下来，FP不足时吃枫蜜补充。之后流程会获得石锤，石锤上方的小房间里面有个踱步徽章，佩戴后强制只能缓慢步行，下一关有用，建议手不太稳的玩家取得【图19】。接着又是一块提升同伴的蓝砖块，这次建议提升炸弹贝蒂。看守三枚开门宝石的石头汪汪用炸弹贝蒂的全体攻击可以轻松战胜，最后一个石汪汪还可以在高处用抢攻占个便宜，这里记得抓紧时间使用星之力补充HP与FP，反正马大叔这几回合全都闲着。

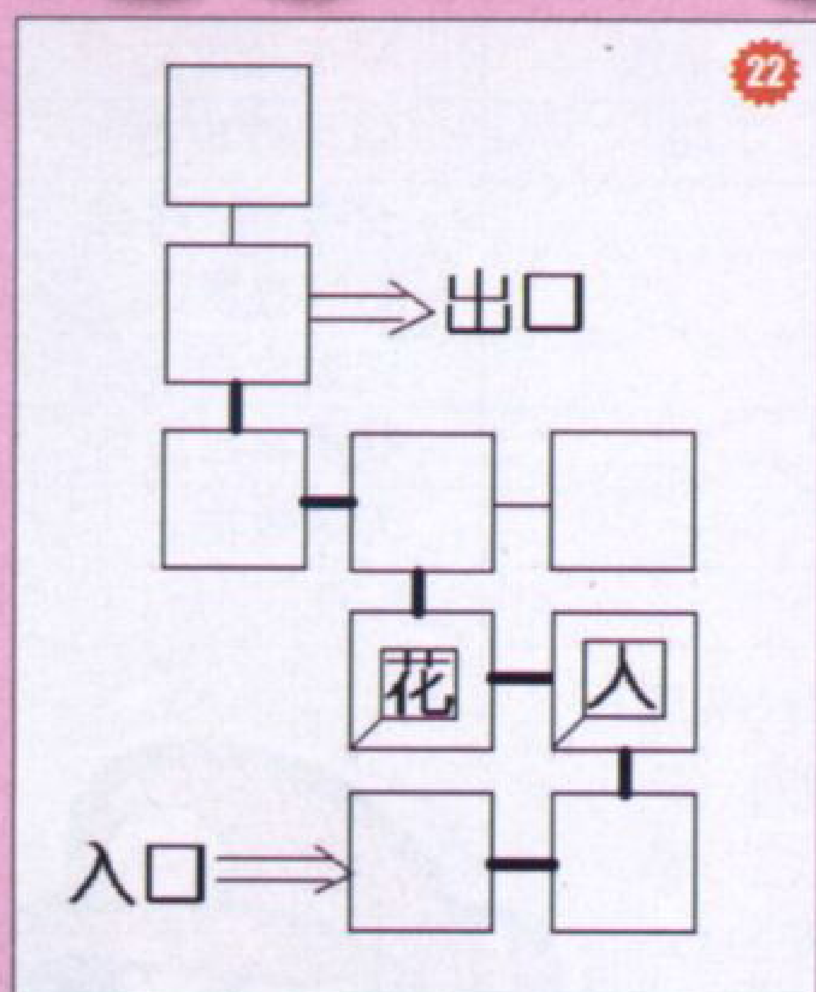
沙漠遗迹的BOSS是金面龟，它会不断召唤铁汪汪（HP4-A3-D3），普通攻击对这个铁疙瘩根本如同挠痒；此外金面龟还会震地引发落石同时攻击马里奥与同伴，虽然他能算是我们遇上的第一个强敌，不过这也是我们策略性战术初显神通的一战。装备徽章蓄力锤、地震锤、强力跳，同伴选择酷栗小子，以至少HP9-FP10状态出战。

BOSS 法老龟（HP30、龟壳A3、地震A2、铁汪汪HP4、A3、D3、EXP48）

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	锤A+2	两次-2	召唤汪汪
2	震锤，敌全体-4	两次-2	丢龟壳-3
3	锤A+2	两次-2	震地-2
4	强力跳-3	受伤停止	召唤汪汪
5	震锤，敌全体-4	受伤停止	丢龟壳-3
6	强力跳-3	两次-2	K.O.

把握敌人的攻击节奏制定应对战术，这一战第22战就是策略制胜的体现。胜利后升级升BP点数。章节2结束。

章节3 无敌之心



公主再次潜逃，途中获得一枚重要徽章——强力冲击【图20】，务必将其放入传送箱后再触发剧情，传送箱旁边还有一个快速聚能徽章也顺手拿了吧。马里奥原路返回，半路再假冒一次路易摆脱秃鹫的纠缠，路过乱石山时别错过提升同伴的蓝砖块，这次提升蓝龟【图21】。

回到蘑菇镇后第一件事，取出传送箱中的徽章装备上，然后进入迷失森林向鬼屋进发吧。【图22】森林中的第3枚花种要顺路取得，然后到鬼屋中折腾一阵获得"强力靴"，跳跃攻击力升为2，鬼魂咻咻加入。鬼屋中有一个压人柜子，每压一次-1HP至HP为1时止，游戏中所有的陷阱都是如此，很多时候我们可以利用它们调节HP为1并借此引发徽章的特殊能力，比如现在。

本关无需与杂兵作战，一路直奔洋馆。活用鬼魂咻咻的隐身能力与敌人周旋，途中遇上的蓝砖块升级鬼魂咻咻。来到2F左厢时，有一个睡着的杂兵堵着一面可以炸开的墙，我们需要保证不伤害这个懒鬼的同时炸开墙壁。这里就需要轻轻靠近（建议使用踱步徽章），释放炸弹贝蒂后，引杂兵跑开就是了【图23】。这么麻烦的炸开墙壁全为了里面的破防跳徽章，先震开正前方的木板，否则要多绕一大圈路才能回来。前行不久会遇上一座可以推开的大钟，里面有本次挑战中最重要的一枚徽章——急中生力【图24】，此徽章使马里奥在HP为1时攻击力+4，现在大家知道为什么我们常常把HP调整为1了吧？之后问号砖里面的枫蜜别忘了拿。

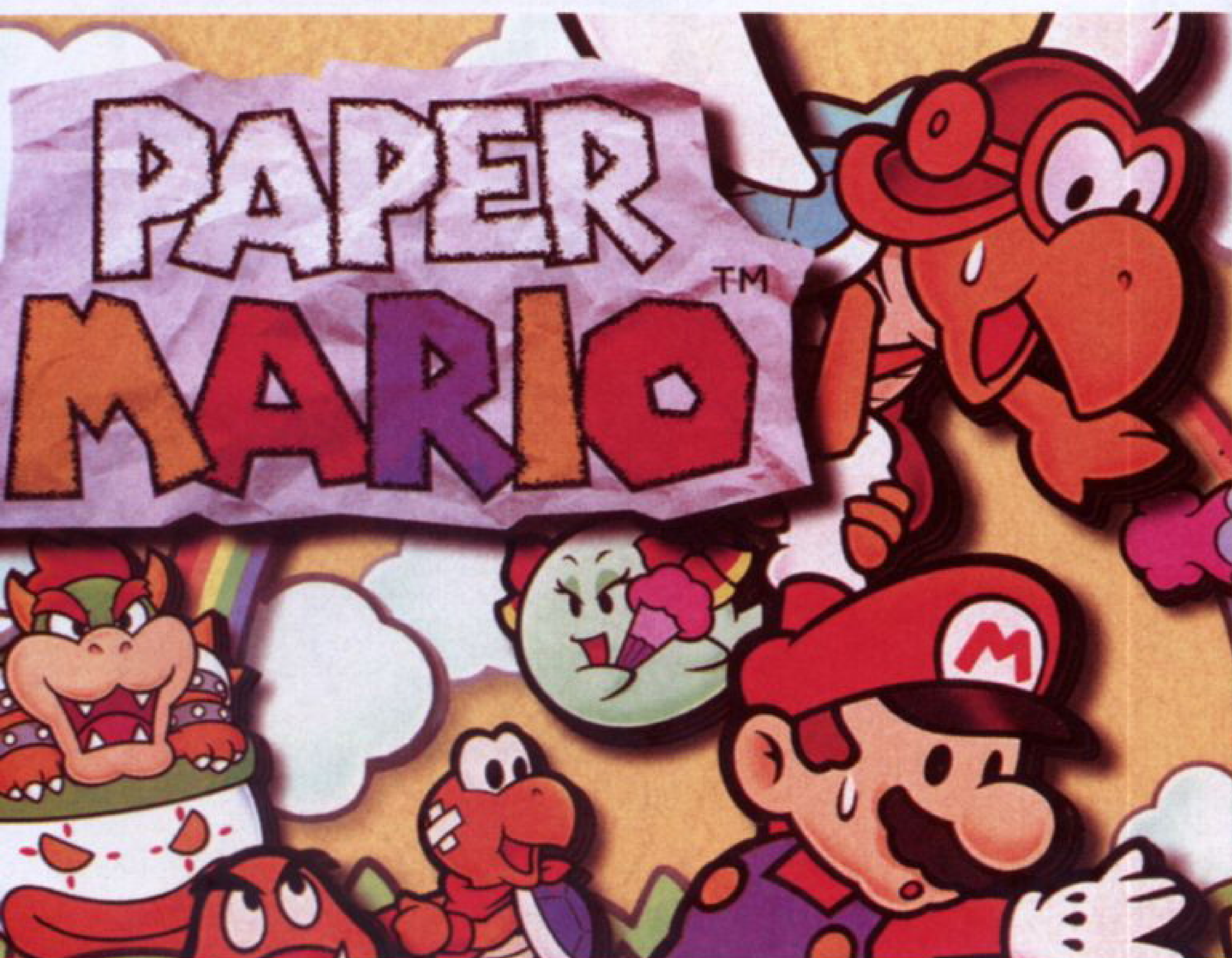
往后就是偷钥匙，逃跑，众鬼魂舍身堵门，然后到风车房里收拾幕后操纵的家伙。风车房里面的杂兵算准它们前冲的时机都可以直接跳过去。无敌之心会进行蓄力攻击，惊人的攻击力连满血都挨不了几下，更何况我们现在只有1的HP呢？不过它这一招的软肋在于需要蓄力，鬼魂咻咻的隐身正好成了它的克星。











BOSS 无敌之心			
(HP50、HP10、A6、D0、EXP33)			
回合	马里奥	同伴	BOSS
1	两次-6	至少-2	蓄力
2	两次-6	隐身	无效攻击
3	两次-6	停止	蓄力
4	两次-6	任意	剧情逃跑
5	两次-6	任意	K.O.

收拾完外强中干的纸老虎后，剧情回复。走入迷失森林时又(为什么要说又？)会遇上蛋头小子三世，这回它学会了飞天，攻击力也开始有点吓人了，不过面对鬼魂咻咻的隐身，结局依然会是失败。战斗前提醒大家看看，那个剧情购买的蘑菇干是否还在？获胜后剩余HP1、FP5、EXP66，章节3结束。

BOSS 蛋头三世(HP40、A5、D1、EXP24)			
回合	马里奥	同伴	BOSS
1	星之力-7	隐身	无效攻击
2	大力跳-5	停止	-5
3	破防跳，两次-4	隐身	无效攻击
4	蘑菇干HP+1	停止	-5
5	两次-5	隐身	无效攻击
6	两次-5	停止	K.O.

章节4 玩具盒



开篇例行的公主出逃，只需撒几个小谎便能给我们的马大叔送去支援物品，连路费都省了，为了心爱的人耍点小计谋又算啥呢？就是可怜了酷霸王，情痴啊……

从森林里出来就直奔玩具盒。这里的流程略显公式化，先在蓝站溜达一圈，获得闪电和保管库钥匙，顺便取得保管库里面的道具雪人(看守竟然是只蘑菇，还号称是马里奥最害怕的东西……)。到南镇的商店里获得玩具小火车，记得把那两个流星交给店主托管一下，后面还有7个要收集呢，随身的10个空位可不够用。在粉红站右支路上有一枚重要的徽章——防御加强【图25】，今后就一直装备着吧。进入旋转门时注意遵守交通规则靠右走，否则一定撞车【图26】。雷暴看守的宝箱里是“煎盘”，再次感谢公主的千里传情。归还煎盘可获得一块美味蛋糕，用它买通挡路的美食家嘿虎，左边的隐藏砖块内有苏打水【图27】，路上的几个嘿虎都很警醒，特别是火焰嘿虎，抓紧机会前进或配合隐身迂回，启动铁轨道闸后向绿站进发。

绿站这里我们要耍点小聪明，因为放下铁轨的顺序“黄-绿-红-蓝”我们已经提前知道了，触发后立即赶往红站吧。红站左路里有本章的第一场战斗，同伴选鬼魂咻咻出战，BOSS灯笼鬼忌光，因此记得每次攻击灯光必须使用目押技，顺便确认一下状态，此时我们的HP应该是1哦！



BOSS 灯笼鬼(HP40、重压A5、灯光A2、D0、EXP48)			
回合	马里奥	同伴	BOSS
1	HP为1，两次-6	拍打灯光	熄灯
2	两次踩踏灯光	隐身	无效灯光攻击
3	两次-6	停止	熄灯
4	星之力恢复	拍打灯光	重压-5
5	两次-6	-5	K.O.



胜利后得到灯笼鬼手中的电妞加入，回头路上的蓝砖就给她升级。红站右路上有第3个流星【图28】，装备防御加强、急中生力、蓄力锤、快速聚能徽章，同伴选酷栗小子进入第27战，BOSS嘿虎将军仅着有坦克，本来也算是个强敌，可他笨就笨在先遣出三批手下打前阵，却因此给了我们宝贵的时间养精蓄锐，“厚积薄发”的战略思想会让我们这一仗赢得毫无悬念，胜利后升级升BP。

BOSS 嘿虎将军(HP30、A4、D2、EXP37)			
回合	马里奥	同伴	BOSS
1	HP为1，两次-6	酷栗小子，单次-2	A1无效攻击
2～10	8次锤A+2，聚能	换鬼妹，不动	A1无效攻击
11	苏打水FP+5	-1	召唤高跷嘿虎
12	星之力-7	不动	召唤叠罗汉
13	两次-5	隐身	无效攻击
14	两次-5	停止	嘿虎将军出马
15	锤-22	隐身	无效攻击
16	两次-4	停止	K.O.

这回公主出逃后先到下层右上房间里获得紧急防卫徽章，并放入传送箱再去做宫廷厨师。马里奥回镇后也优先取回这枚徽章，顺路到占卜屋里面跃起震地3次，获得快速换人徽章【图29】，到镇西码头敲醒鲸鱼，帮它解决肚子里那只HP20的毛虫带来的苦恼，马里奥用一次星星风暴并配合电妞可轻松胜利，剩余HP6，章节4结束。



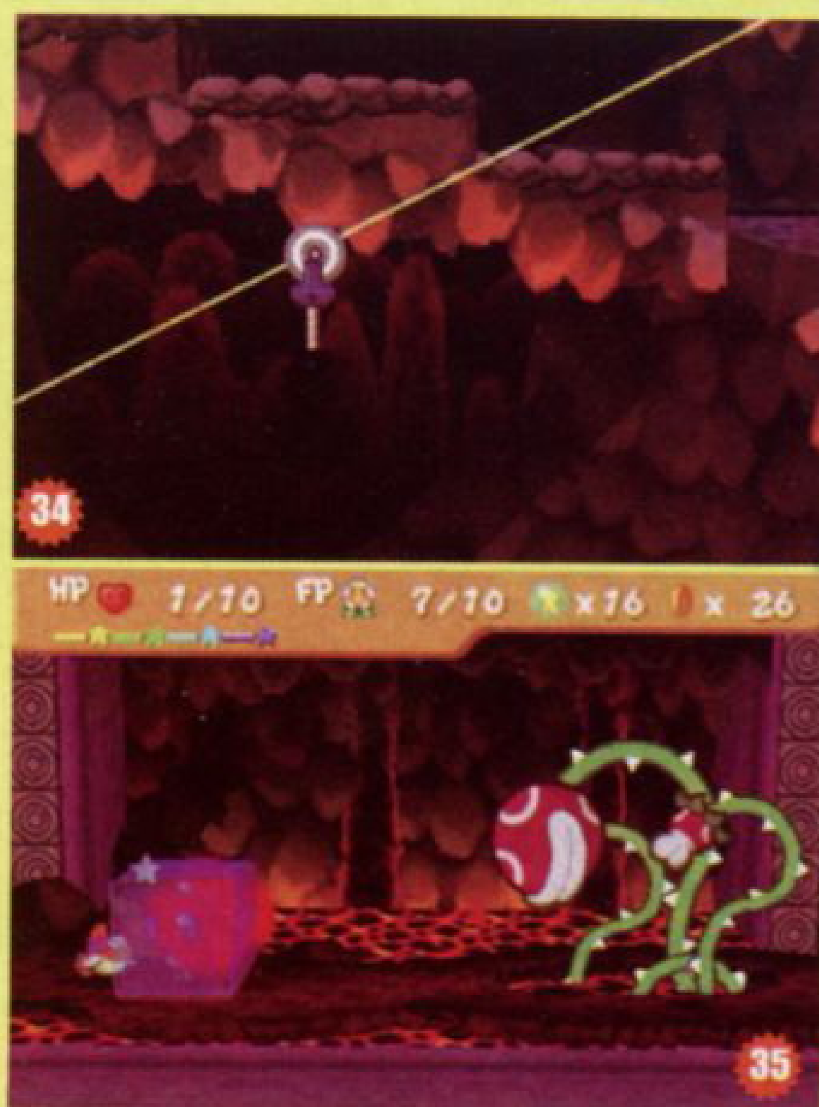




章节5 火山岛

热带海岛是耀西们的家园，风景宜人但也容易迷路，本关的杂兵也比较难躲，多加小心。上岛便直奔火山洞的入口，然后回村开始寻找小耀西的情节。从丛林右侧的树上救下鱼阿姨后，靠她的水性扩展探索区域。首先是红耀西宝宝，用上关的雷暴配合蓝龟的全体攻击战胜伪装草(HP8)4人小组后就能找到它了，同一块地图上部有一个雷暴的隐藏砖块【图30】，补充库存吧。往里走会遇见一种带刺的食人花植物，这东西也是背景陷阱的之一，正好给我们用来调整HP为1【图31】。需要坐旋转花到达高地的水管入口必须接近后拔开草丛才能发现，而看守的长矛嘿虎离得比较近，这里需要抓住长矛嘿虎做法事的间隙接近、隐身，如此反复。往后独木桥上的长矛嘿虎也要如此小心对付，蹦跳的绒毛怪则可以看准跳跃高度的间隙快速通过。两只食人花(HP12)在欺负黄色小耀西，没啥说的，配合鬼妹隐身，马大叔每回合踩死一只轻松摆平。找齐5只耀西宝宝后敲开独木桥走近路回村，到村长处获得玉像，原路向密林深处进发。在很多根藤条的地方，右侧的左边那根是密道开关，别的藤条就别拉了，否则可能引起天降杂兵。守着路口的是3食人花、1白魔法师的小队，这里是无法抢攻的，白魔法师会给同伴加血，很讨厌，因此这一战需要速战速决，炸弹妞爆破全体-5后星星风暴全体-7，不要给白魔一点机会，胜利后升级升BP。参天巨树的盘旋道路尽头有枚欢乐心徽章【图32】，最后对抗酷霸王的时候，总会用得着。

在小Q们的帮助下火山洞穴通行了，熔岩作为背景陷阱之一，火山洞中可调整HP为1的地点可谓遍地都是。洞中会有2次蓝砖升级，第一次给鱼阿姨，第二次给电妞，第二次的蓝砖需要在滑轮中断落下【图33】，背景的光亮可作为参照物。而同样需要中途下落的滑轮还有一个，在第二级台阶处松手，可取得火盾徽章【图34】，这可是与火属性敌人抗衡的利器，本关BOSS自然就不必说了，别忘记了酷霸王也是个玩儿火的主。



既然说到本关BOSS，它算是游戏中第一个玩变身的，而且变身后带火属性的。之前的战斗流程中我都没有找到机会讲解本游戏的攻击公式，这次就借火属性的BOSS说说。以目前的挑战规则而言，攻击公式可以简单的理解为：伤害值=攻击力A-防御力D。马里奥的防御力初始为0，防御加强徽章+1，火盾徽章+1，鱼阿姨的水罩能力平时+1，但是遇上火属性攻击由于属性相克，再+1，这就有4的防御力(D4)；外加上从传送箱里得到的紧急防卫徽章，其作用是HP为1至5时受创减半，即伤害值除以2，小数点后的0.5则以0计算——据说将0.5当0计正是IS社开发游戏的惯例。讲解到这里，大家可以开始替攻击力为5的本关BOSS默哀了，因为它已经对马里奥束手无策了【图35】，就算它变身后身上带火，反而会被喷水攻击浇得萎靡不振，战斗中别忘了装备上快速换人徽章。









BOSS 火焰食人花(HP40×2、A5、D0、EXP40)

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	HP为1，两次-6	水罩	无效攻击
2	两次-6	-4	无效攻击
3	两次-6	换电妞加攻(先)，2回合	K.O.
4	两次-7	喷水-8	吐焰苗
5	两次-7	至少-4	K.O.

战斗胜利后换回FP+5徽章再发展火山脱离剧情，这样能多赚5点FP。章节可还没完，用火山瓶换得第4枚火种后，坐鲸鱼回家。一上岸就会遇上蛋头小子四世，人家可是横渡大洋追来的啊，可就这也还仅仅是累得个半死而已，真是不服不行！这小子练就的新形态——飞空+刺头，还真是非常能克制我们目前的状态的，不过有道是兵无常势，我们就算不用锤子不踩人，一样能赢。剩余HP5、FP15，章节5结束。

BOSS 蛋头四世(HP20、A6、D1、EXP27)

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	星之力-7	电妞-5	-4
2	闪电-5	电妞-5	K.O.

章节6 鲜花原野

这回公主出逃的见闻比较有趣，竟然半路参加了抢答比赛，只要一个劲按A键就能以最简单的方式获胜，奖品是高级蜂王浆一罐。剧情转回马里奥这边，把一路收集的4枚种子种到花园里，通往鲜花原野的花之门就打开了。鲜花原野左右的分支路线共6条，地方不大但是流程需要往复地绕，要保持清醒。开始推荐先走右中路，按照“中-右-左”的顺序敲击三棵树可获得欢乐花徽章【图36】，不妨取得。接着取得红浆果，顺便见义勇为地帮助受鼹鼠侵害的花儿吧。对付绿鼹鼠共有4场战斗，战斗对象1人到4人各一次，绿鼹鼠HP12、A3、D0，这里由于遇敌数量的顺序是随机的，而且难度不高，因此也不限制什么战术了，最后完事时记得至少保留2格星之力。期间还会升级一次，升级时的回复可以充分利用，升级升BP点数。鼹鼠战后向前是一口枯井，呆会儿得到蓝色浆果后丢一个进去会获得节省FP徽章，不妨也取得，这样一来后期在FP的使用上能宽裕不少。

百合在左下路，睡莲在右下路，左中路是玫瑰，路上的第3个流星务必取得【图37】。草丛迷宫前会强制遇敌，雷暴+星星风暴快速解决战斗，这里由于云怪会随机投掷刺龟，因此获得的EXP会产生8的分歧，下文将继续以EXP为32的最低情况为例描述。左上路通往太阳所在地，泡泡草吹出的泡泡飘落地点旁有一只蜜蜂在游弋，运气不好的话一下去就会被叮上【图38】，这里可以利用荆棘地貌调









节HP为1，之前最好保存一下。前方的草丛中隐藏着第4个流星【图39】，身后高台上的终极碎徽章也一样。回头的时候会遇上朱酷比的挑战，这小子HP不少可惜攻击力不行，一个弱化就能宣告我方的胜利了，胜利后再次升级，升BP点数。

BOSS 朱酷比(HP50、A4、D0、EXP17)

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	HP为1，弱化	−5	无效攻击
2	两次−6	−5	无效攻击
3	两次−6	−5	无效攻击
4	两次−6	任意	K.O.



超级蓄力后，马里奥的踩踏攻击力一次性+3。

右上路是乌云的源头，途中有蓝色升级砖块提升鬼魂咻咻。看守造云机的是3个云怪和1个黄魔法师，为了防止云怪投掷刺龟，一开始使用道具雪人，同伴用朱酷比的全体攻击，最后配合一次星星风暴摆平。返回途中再次利用荆棘地貌调节HP为1，种下魔豆直通天际，云层上的超级蓄力跳要取得【图40】，继续留作后用。接下来就是本关BOSS云雾老怪了，先说说这老怪的厉害之处，除了血多外，主要难点就是它受到攻击后会生成等量的小云雾怪配合攻击，时不时还回吸小云雾怪加血，更别提还会进行蓄力发起的超级闪电攻击了，那玩意我们满血也挨不了一下，更何况蓄力中途BOSS身体带电，我们根本无法近身发起攻击，总之一句话——这是个狠角。不过别担心，对付他的策略就是速战+料敌先机，而且我们还有“星之力、弱化”这招万灵丹呢，它能使敌人3回合内攻击力−3，而且这招的有效率为100%，即便是BOSS也不例外。就看我们如何让BOSS连一次闪电都放不出来就升天。

BOSS 云雾怪(HP60、重压A5、蓄电、震地、D0、EXP36)

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	HP为1，弱化	电妞加攻，3回合	重压，无效攻击
2	两次−7	咻咻−6	飓风，减至A5则攻击无效
3	两次−7	全体−1	吸回HP+1
4	两次−7	咻咻−6	蓄电
5	不动	喷水−6	K.O.

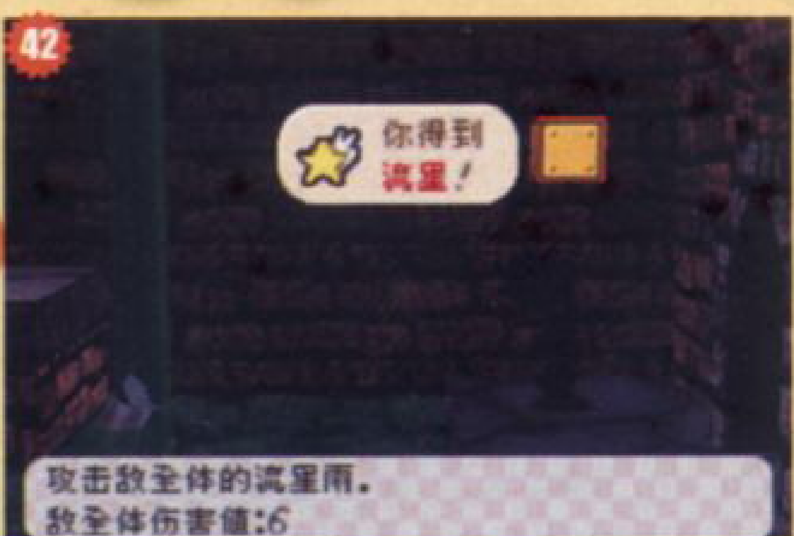
剧情强制回复，公主最后一次出逃，变成杂兵潜入到图书馆最深处能获得第5个流星【图41】，与之前抢答比赛的奖品一起放入传送箱，之后慷慨奔赴凶徒所在地吧。

马里奥返回蘑菇镇跟占卜房里的来客聊一句，然后进入下水道地下2层，遇见一个HP30、A3、D0的小乌贼，其实按道理我们早该对付它了，只是因为赶流程拖到现在才来打。没什么难点，胜利时保持HP状态不低于5，星之力剩余两格的状态就好。状态HP5、EXP91，章节6结束。



攻击敌全体的流星雨。敌全体伤害值:6

章节7 冰雪迷宫



攻击敌全体的流星雨。敌全体伤害值:6

下水道内获得“终极靴子”后就可以进行半空跳了，有一处高空砖内有第6个流星，务必取得【图42】。

如果刚才对付小乌贼时剩余的HP多于5，则利用这里的针刺地形调节为5。途中的蓝色砖块将炸弹贝蒂升至终极状态。正式进入酷冰村，在恶搞的侦探剧情后向诞星谷出发，半路遇上蛋头小子五世，这回他好像转职为魔法师了，可惜除了攻击力见长外没什么变化，我们稍加算计便可令其败北，胜利后升级升BP。

BOSS 蛋头五世(HP50、A8、D1、EXP28)

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	HP为5，弱化	水罩，3回合	−1
2	两次−4	−5	−1
3	两次−4	−5	−1
4	两次−4	−5	−1
5	HP为1，两次−6	任意	K.O.

冰雪之路上还会遇上小星星扮成的妖怪，看起来唬人攻击力却只有1，随便打发了吧。走流程获得围巾与小桶打开密道，勇攀冰峰。路上的蓝色砖块是我们最后一次升级同伴了，建议提升蓝龟。途中遇上的假面怪，使用弱化、引诱对方变身为单次攻击力不强的同伴的方式，都不难对付。

冰迷宫内部分2层，流程也有需要来回地走，这里只提醒一下，挂在天花板的蝙蝠可以先吸引它俯冲后再通过。接着流程不久便可在宝箱中获得攻−防+徽章，一定要获得。同时在镜内侧迷宫还有第7个流星也务必取得【图43】。守在桥上的有3组白加邦兵，蓝龟升级后的火属性攻击对这种冰属性敌人有特效，配合星星风暴可以一次性解决，由于它们的小队中都有一些使用特殊效果的魔法师，最好都速战速决。打完第2组时会升级，因此不必担心FP不足。

接着的流程会出现两次鉴别真假同伴事件，都别弄错，否则会发生多余的战斗。第一次右边第二个炸弹贝蒂为真，第二次根本是恶搞，估计没人会弄错吧？之后的旋转门处可以炸开墙壁，在内侧的宝箱内为三连用徽章，很重要。休整一下确保有HP10、FP15的状态，便可以挑战迄今为止最强悍的BOSS冰雪王了。说他强悍真是一点不假，HP高达70，还有2的防御，初始的冰块攻击一次打3下，中期冻气攻击还附带冷冻效果，受到重创后还会使用分身，甚至直接给自己加血！反正如果使用正面强攻必然会陷入拉锯战中，而资源匮乏的我们到最后必定是凶多吉少。因此这一战我们的计策是：励精图治、隐忍不发，最后找准机会将其一击毙命。这与之前对付嘿虎将军时有点类似，只是这回的准备时间得全靠HP来硬扛，不过抓住冰雪王在受伤不多于20点前只会使用冰块攻击这一弱点，使我们得以争取到宝贵的5回合时间，谁让你们这些BOSS都喜欢到最后才舍得用狠招呢？【图44】





BOSS 冰雪王(HP70、喷冰A6、冰子A4、分身A8、D2、EXP48)

回合	马里奥	同伴	BOSS
1	超级蓄力跳A+3	电妞−5	冰子−2−2−2
2	A+3	电妞−5	生冰
3	A+3	电妞−5	冰子−1−1−1
4	HP为1，弱化	电妞−5	生冰
5	A+3	电妞−5	无效攻击
6	A+3	电妞−5	生冰
7	两次−19	电妞−5	K.O.

返回的路上的神台上供奉着3个道具，由于取下后会落下冰墙，所以只有在回去的路上才能取，其中包括第8颗流星【图45】。从下水道的秘密商店可以抄近道返回蘑菇镇，直奔流星之峰吧！至此共战斗50次，HP10、FP10、BP27，章节8结束。



攻击敌全体的流星雨。敌全体伤害值:6

终章 决战酷霸王



从星光通道直上天际，星之路上的蓝嘴怪可以吸引它们追着下行一段距离然后隐身，它们便会立即升回原先的高度，这时我们就可以大摇大摆地通过。在众人的祝福下，我们终于潜入了酷霸王的空中城堡。城门钥匙要消灭守门的刺龟兵获得，HP才8的杂兵，星星风暴加上同伴可速杀之，这家伙会召唤同伴，别手软。城堡中岩浆蔓延，找到源头是3个刺龟兵与一个蓝魔法师，尽力攻击吧，反正马上就要升级了，至此BP点数可升满。

不远处的存档点也是游戏的最后一处商店，虽然店主是敌人，但是服务没变。大家还记得旅途上一路收集了多少个流星吗？现在该把它们带在身上了，一共有7个（公主的那个还躺在传送箱里面呢，不计入），算上之前神台供品的那个雷暴，再带一个雪人，剩一个位置留给黑暗长廊内侧通路上的第9颗流星【图46】。

后面会有一条大炮长廊，这里如果反复S/L也许可以利用旋转跳不战斗而通过，但是操作要求过于苛刻且与本次攻略的懒汉精神相悖，所以这4场战斗还是得打。因为大炮放出的炮弹也有EXP，咱们也不占这点小便宜，统统一次性解决，星之风暴+炸弹贝蒂的集体爆破即可（不要用终极爆破，因为这招只增加了对空效果，威力却没变）。对付最后一门大炮时星之力不足，依靠三连用徽章使用雷暴、雪人代替星之风暴（流星留着不要用）。胜利后升级，现在我们只能升FP了。

一路躲避杂兵，隐藏门，门问答……这些小套路都比较有趣，这里就不指明答案了。遇上假公主后会与4个假面怪开战，这一战可以诱使敌人变成鬼魂咻咻，假咻咻的攻击力只有1点，可以无视。安全地慢慢调整各项指标至万全的状态，因为出门就要再次开战，而且门后的不是别人，正是游戏中一直粘着我们不放的蛋头小子，这小子这回会把以前学过的所有技能配合变身都用一次，看这架势就知道我们确实是最后一次见他了。这一战是流程中惟一一次硬性要求鱼阿姨的水罩防御达到4 回合的最大值，其余的事情就是准备好足够的FP供给5次蓄力跳了，而且切记最后的一次跳跃攻击使用破防跳徽章，这样一来蛋头小子就根本没有机会显摆那些毕生所学。

BOSS 蛋头六世(HP60、A8、D2、EXP31)			
回合	马里奥	同伴	BOSS
1	弱化	水罩，4回合	−2
2	超级蓄力跳，A+3	电妞−5	−2
3	A+3	电妞−5	−2
4	A+3	电妞−5	−1
5	A+3	电妞−5	−2
6	HP为1，A+3	隐身	无效攻击
7	破防跳，两次−21	停止	K.O.

取胜后正式来到皇宫大门前，记录点旁边有一个装有终极蘑菇的隐藏砖块，别怕浪费吃了吧，取出传送箱中的蜂王浆回复FP，然后取出那枚公主放入的流星，现在这东西我们身上共有9个。进入内庭，会会我们的老伙伴酷霸王吧！酷霸王的招式多且出招顺序不定，这给我们的应对提出了较大的挑战，但是我们可以把最基本的招式逐一分析。第一招是喷火，攻击力最大；第二招重压，能废除马里奥的一项能力，RP最不好的时候会被同时废掉锤子与跳跃；第三招毒爪，会额外造成连续数回合的HP－1效果。喷火攻击为火属性，虽然攻击力高2点，但是由于火盾徽章与鱼阿姨的"水罩"对其有附加效果，最终攻击力其实与后两种持平，且没有附加危害；如此看来，最危险的招式还是毒爪的徐徐减血与重压的能力破坏。此外，它还会利用星之杖攻击来伤害马里奥的同伴，同时打消马里奥的一切附加能力效果，我们甚至要做好它中途回血的心理准备，一旦这些情况出现，战况立即会往最坏的一面发展。注意存档，注意临场应变。这一战无法给出统一的战法，这里只给出基本的出战状态与应对方法（表15，共3张）。

BOSS 酷霸王(HP50、喷火A8、重压A6、毒爪A6、D1、EXP32)			
情况一			
回合数	马里奥	同伴	BOSS
1	终极碎−8	−6	喷火HP−5
2	终极碎−10	−6	星之杖
3	星之射线	隐身	无用攻击
4	−10	停止	喷火HP−2、毒爪HP−2−1、重压HP−2
5	至少−10	停止	K.O.

BOSS 酷霸王(HP50、喷火A8、重压A6、毒爪A6、D1、EXP32)			
情况二			
回合数	Mario	Partner	BOSS
1	−8	−6	重压HP−4，削减锤子
2	星之力−7	−6	星之杖
3	星之射线	−6	喷火HP−5、毒爪HP−4−1
4	锤归，−12	−6	K.O.
4'	锤归，−10	隐身	无用攻击(上回合重压HP−4)
5'	至少−7	停止	K.O.
情况三			
回合数	Mario	Partner	BOSS
1	终极锤−8	−6	毒爪HP−4−1
2	终极锤−10	−6	星之杖
3	星之射线	水罩	喷火HP−1、毒爪HP−1−1、重压−1
4	终极锤−10	隐身	无用攻击
5	至少−10	停止	K.O.
4'	−7	−6	非毒爪(上回合重压HP−1且削减锤子)
5'	至少−7		K.O.

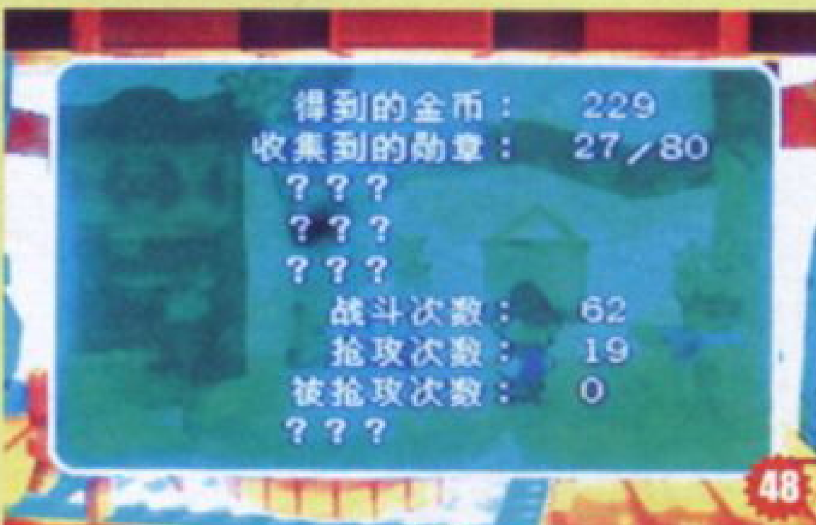
推荐装备徽章	
快速换人	4
防御UP	6
攻−防+	2
火盾	2
终极锤	4
欢乐花	3
破防跳	2
强力冲击	1
急中生力	1
最后防御	1
TOTAL	26

此战胜利后最后一次升级，LV13、HP10、FP20、BP30。最后的战斗舞台就在眼前了，酷霸王变身后HP为99，攻击力更是在刚才的基础上+2，其余套路基本不变，而且在虚弱时会极积极地为自己加血，一次就加30点，极其无耻。对付这个大家伙，只有速战速决一条路可走，否则它一旦开始加血，战斗又会陷入拉锯战之中，最后耗掉的只会是我们自己。之前的一路上我们辛辛苦苦积攒的9个流星，其实全都是为了这最后一战做的准备。依靠三连用徽章，一回合甩出去三个流星的攻击力可是无视防御力的狠招，要对付皮坚肉厚的酷霸王，这旱涝保收的18点攻击可就算我们最后的杀手锏了【图47】，而且为了完全利用获得桃花射线的这段剧情强制回复，前两回合务必把6个流星全都丢出去，这样一来酷霸王的HP就跟变身前的水平差不了多少了，还能顺便让酷栗小子扫描一下酷霸王，这样能方便的实时观测它HP的剩余量。这里笔者只列举一次取胜的打法流程，至于实战中的诸多变化，就要考验各位的应变水平了。



推荐装备徽章	
快速换人	4
防御UP	6
攻−防+	2
火盾	2
欢乐心	3
欢乐花	3
破防跳	2
三连用	3
FP+5	3
强力冲击	1
最后防御	1
TOTAL	30

BOSS 酷霸王(HP99、喷火A10、重压A8、毒爪A8、D2、EXP0)			
回合数	马里奥	同伴	BOSS
1	三连用−18	−5	喷火HP−7
2	三连用−18	−5	星之杖
3	星之射线	扫描(先)	剧情过场
4	桃花射线	水罩(先)	喷火HP−5
5	弱化	−5	喷火−1、毒爪−1−1、重压−1
6	−8	−5	喷火−1
7	−8	−5	星之杖
8	桃花射线	水罩	喷火−2
9	三连用−18	−5	K.O.



当然，如果之前的流程有人收集了千钧一发徽章，这里也可以用来拼拼运气，皇宫的图书馆2F还有一个救命蘑菇，也可以取来用作最后一搏的筹码。无论怎样，胜利终将属于正义一方——童话故事里不都是这样写的吗？

游戏结束之前，我们会有最后一次自由活动的时间，这时候回到小黑板前看看我们的冒险记录吧——战斗次数62次，无星片收集记录，无食材料理记录，无连续跳成绩记录，这一成果在神游机上也能实机操作达成，有图为证【图48】。最后说明一下，剧情过场的公主与小星星大战巫婆一战也要计入总战斗次数之中，而被中断的决战终极酷霸王一战，自然也要分开，算2战。

终于通关了，最后就让我们一同欣赏结局的豪华花车大游行吧！

写在最后 邪道挑战，其实都是游戏爱好者们为表达自己对某个游戏的喜爱之情而做，诸多的限制条件也许并不适合大部分玩家的胃口。而值得庆幸的是，《纸片马里奥》最让人难忘的部分，并不是上文这篇邪道攻略里所写的内容。清新童趣的风格、诙谐的对话、饱含亲情的情节，用休闲的心情细品个中滋味，那才是令这款游戏深受玩家们喜爱的最大卖点。

作者按：此文谨希望能向更多的游戏玩家介绍这款游戏及整个系列，也借此勾起同好们对经典游戏的回忆与共鸣。经典无时不在，变换的只是一颗游戏心。

文 西格飞 编 胜负师 协力 T-sniper、freeAll 美编 NINA

天空的真实

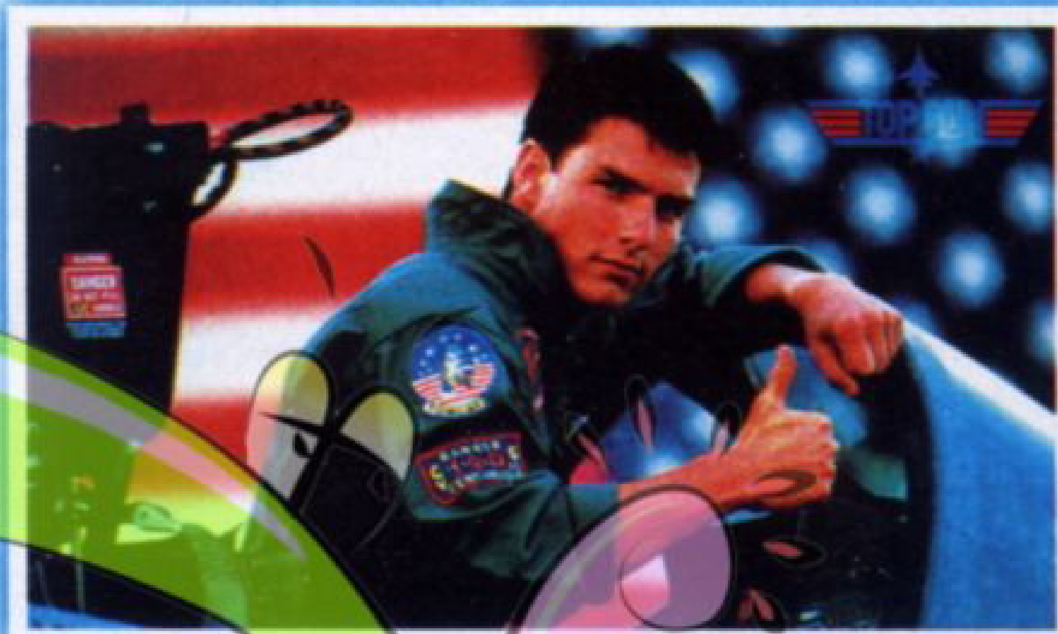
《Macross》世界的梦幻战机

"歌曲、三角恋、VF战斗机"，这是"《Macross》系列"的主创人员河森正治为其作品定义的"官方三要素"。提到《Macross》，我们脑海中回荡的除了天籁的歌声和动人的恋情外，华丽精彩的空战场面也是不可或缺的一部分。作为铁杆航空迷的河森正治设计的特色各异的可变战斗机已经成为了"《Macross》系列"一道亮丽的风景线。不同于大多数日系动漫中肆意架空的机体设定，河森设计的机体除了有精彩的变形能力外，在造型上或多或少都参照了现实世界中的著名战斗机，这也令"《Macross》系列"的历史蕴含着一种独特的魅力。可以说，河森并没有将"VF系列"可变战斗机简单的作为动画中的机设来看待，而是将他们塑造成了集结现实尖端技术的梦幻战机。VF已经不仅作为片中的机体存在，它更是一种对航空技术的致敬和展望。

F-14 Tomcat

登场作品：《Macross Zero》

20世纪60年代，美国军方提出了实验型战术战斗机(Tactical Fighter Experimental，简称TFX)计划，决定研制一种能满足空军的战术对地攻击、又能满足海军舰队防空和护航要求的通用战斗机。TFX计划的最终产物是F-111"土豚"战斗轰炸机。这种机型由美国通用动力和格鲁曼公司联合进行研制，采用了当时颇为先进的变后掠翼技术，并能够进行全天候攻击。在原计划中，F-111分为空军用的A型和海军用的B型两种型号。由通用动力研制的F-111A开发过程较为顺利，但格鲁曼公司负责的F-111B在试飞过程中出现了结构严重问题，根本无法在航母上正常起降。格鲁曼的研发人员果





断地停止了B型的开发，决定在保留F-111部分技术的基础上，重新为海军设计一种重型舰载机，F-14“雄猫”就此横空出世。

F-14作为世界上最早服役的第三代战斗机，拥有强大的制空能力。配备的AWG-9雷达拥有300公里的索敌范围，配合上专用远程空对空导弹AIM-54“不死鸟”高达180公里的射程，F-14的远程空战能力可谓前无古人。由于采用了变后掠翼技术，F-14的机动性非常出色，并且航程远，载弹量大，很快成为了美国航母舰队的主力舰载机，驰骋海空长达30年之久。

1986年，派拉蒙公司推出了著名电影《壮志凌云》(《TOPGUN》)。这部影片作为征兵宣传片得到了美国军方的大力协助，海军更是出动了五个中队的F-14以及大量现役飞行员配合剧组进行拍摄。虽然以今天的眼光来看，《壮志凌云》的剧情略显老套，空战镜头也没有显露出多少花哨之处。但全片朴实的风格以及大量由F-14实机完成的精彩机动动作让这部作品成为了空战题材影片的一个里程碑。在本片公映后，美国海军的参军人数达到了一个历史新高，片中的主演汤姆·克鲁斯也摆脱了之前只能拍三流动作片的尴尬地位，踏上走向好莱坞一线影星之路。可以说，《壮志凌云》不但为现代空战电影奠定了基调，更对F-14以及美国航母文化的推广做出了不可磨灭的贡献。

为了适应现代化战争的要求，格鲁曼公司在30年内的时间里一直在对F-14进行各种现代化改造。在最初的设计中，F-14的用途主要是舰队防空，并没有强大的对地攻击能力。在90年代，多个中队的F-14安装了“蓝盾”红外吊舱，可以进行精确对地攻击，这批以对地攻击为主要任务的F-14被称为“炸弹猫”。“炸弹猫”作为美军航母舰队最主要的对地攻击平台之一，经历了多场大规模局部战争，并立下了赫赫战功。

随着岁月的流逝，30年的时光转眼间逝去。2006年，最后一批F-14随着隆重的退役仪式，为自己王牌舰载机的戎马生涯画上了完美的句号。从此之后，美军航母的舰载机将以F-18E/F“超级大黄蜂”和F-35“闪电Ⅱ”为主力，一个由雄猫主宰舰队航空的时代就此落下帷幕。

作为“《Macross》系列”中可变式战斗机VF-1的原型，F-14对整个系列可谓影响深远。以至于系列的5部正统作品登场的众多VF机体上都能或多或少的看到F-14的影子。在《Macross Zero》的序章，我们还能看到主角工藤新率领F-14小队和反统合军的米格-29战斗机进行空中格斗的精彩场面，强大的3D技术让F-14拉风的机翼变形动作完美地再现于片中。这一切，可以算是主创人员河森正治对于这款王牌舰载机的致敬吧。

VF-0 Phoenix



登场作品：《Macross Zero》

1999年，全长1200米的巨型外星战舰“ASS-1(Alien Space Ship-1)”坠落地球，人类从这艘战舰内发现了大量超越现有科技水平的技术，这些技术被称为“O.T.M(Over Technology of Macross)”。研究人员通过分析战舰内部资料还发现了外星种族的存在，为了对付这些未知的威胁，在联合国的号召下，西方世界成立了统合政府，共同进行对抗外星人的武器研究工作。由于意识形态和价值观方面的矛盾，同时也为了争夺世界霸权，旧意识形态国家成立了反统合同盟，与统合军分庭抗礼，被称为统合战争的世界大战就此爆发。

为了在日后和战舰资料中显示的身高超过5倍的外星人相对抗，统合军借助O.T.M技术开始研制被称为“先进战术可变式战斗机(Advanced Tactics Variable Fighter，简称A.T.V.F-X)”的武器计划。开发中的新型机体编号VF-1，预定以热核涡轮引擎作为主要动力源。但在统合战争中，反统合军却抢先将同样使用O.T.M技术开发的可变式战斗机SV-51投入战斗。为了和反统合军相抗衡，统合军的技术研究人员以VF-1已有的研究成果为基础，参考F-14“雄猫”战斗机的实战配备，紧急制造了一批可变式战斗机。这批配备到新型航母“飞鸟”号的机体，被称为VF-0“不死鸟(Phoenix)”。

由于热核涡轮引擎的研究进程比预想中的要困难得多，VF-0被迫采用传统的发动机作为动力源。这使得VF-0的续航力极度不足。而且强行搭载传统涡轮风扇发动机的设计让VF-0的操纵变得异常困难，只有老牌飞行员才能驾驭。VF-0的发动机融入了部分火箭航天技术，可以在关闭进气口的情况下工作一段时间。因此虽然VF-0是一台以大气层内战斗为主的机体，但依然拥有宇宙战的能力。

武器装备方面，VF-0的主战武器为重型机关炮和中程空对空导弹，除此之外机体内还内藏了48发微型导弹用于近距离战斗。装备在头部的激光炮在空战中除了用于防身外还可以拦截对方的导弹。出于成本考虑，VF-0兼容大量现有武器装备。拜O.T.M技术所赐，VF-0装备的SWAG能量转换型装甲令其防御力大大提升，几乎达到了现代主战坦克的级别。如果进一步追求防御力，VF-0还可以外挂反应装甲，但在这种重武装形态下机体无法变形。

虽然VF-0的完成度并不高，但这种机体已经拥有在FIGHTER(战斗机)、GERWALK(步行机)以及BATTROID(战士)三种形态下互相转换的能力。和传统战斗机相比，VF-0的适应性和陆战性能有了飞跃式的提高。作为先期量产型机体，VF-0的产量极其稀少，大部分都被配备到了“飞鸟”号航空母舰上。这种机体的具体产量至今依然是一个谜团。作为最早出现的VF战斗机，VF-0可谓整个系列的开端。VF-0的官方代号为Phoenix，意为埃及神话中的不死鸟。





历史原型

毫无疑问，VF-0的设计原型是美国海军的重型舰载机F-14"雄猫"。但这部机体和后者最大的区别在于取消了水平尾翼。由于VF-0采用了矢量喷口，机体无需借助水平尾翼便可以进行水平方向的配平。矢量喷口是一种可以让发动机推力方向自由变化的设备。装备矢量喷口的战斗机可以完成一些用常规操纵难以完成的机动动作。目前掌握这种尖端技术的国家只有美国和俄罗斯。美国的F-22"猛禽"和俄罗斯的苏-37"终结者"都配备了矢量喷口。

和F-14接近垂直的双尾翼相比，VF-0采用了大角度的外倾双尾翼。这种V字型的尾翼设计除了减少雷达反射面积起到隐身的功能外，还可以利用尾翼两侧操纵舵面的倾斜来实现减速、加速和让机体抬头的功能，可谓一举多得。但这种设计的缺点在于操纵复杂，飞行控制程序难以编写。在现役的各国战斗机中，采用V字型尾翼设计的除了F-18"大黄蜂"外，还有最先进的第四代战斗机F-22。使用V字型尾翼的军用飞机并不多，而像VF-0这种直接取消水平尾翼的机体更是少之又少，其中大多数人较为熟知的机型主要有下文中即将提到的F-117和YF-23。

VF-0的前半部分布局和F-14基本相同，最大的特征是继承了F-14的变后掠翼设计。大角度后掠的机翼在超音速状态下拥有很好的性能，但在低速时升力不足。而在低速下性能较好的小后掠机翼在超音速状态下又性能不佳。F-14采用了变后掠翼技术，机翼可以在20度至68度之间调整，这样既保证了低速时的机动性，又保证了超音速状态下的航速。先进的控制系统可以让F-14根据飞行状态自动调整机翼角度，飞行员也可以自己手动选择角度。但变后掠翼最大的缺点在于机翼结构复杂，维护困难，故障率高。正因如此，今天的各国现役战斗机中采用变后掠翼技术的机型已经基本被淘汰了。







登场作品：《Macross Zero》

在几乎和统合军同时获得了O.T.M技术后，反统合军火速启动了新型战斗机的研制计划。最终，由俄国苏霍伊设计局、以色列航空工业公司和德国道尼尔公司三家机构联合研制的SV-51横空出世，在统合军的同类机型面试之前便投入了闪电战，取得了辉煌的战绩。

作为反统合军研制的可变式战斗机，SV-51同VF-0一样拥有FIGHTER、GERWALK和BATTROID三种形态的变形能力。二者在设计思路上有着惊人的相似之处，因此有人认为SV-51是反统合军在窃取对手开发数据后研制的机型。和VF-0相比，SV-51的机身零件更多，体积和重量也更为惊人。因此，SV-51的续航力略逊于VF-0，变形耗时也比后者要长。但相比较仓促上阵的VF-0，SV-51的完成度更高，稳定性和可操纵性也更好。不同于VF-0只能在上下两个垂直方向转动的二维矢量喷口，SV-51装备了可以360度旋转的三维矢量喷口，因此机动性并不输给对手。在GERWALK模式下，SV-51的主翼还可以自由改变仰角，这使得它的空中悬停性能比VF-0更优秀。

有少数SV-51被改造成了可以从潜艇于水下发射起飞的型号。发射深度为30米，以压缩空气弹射出水面后即可正常飞行。为了满足水下发射的要求，这批机体被做了防水和耐压处理，并对机翼的折叠结构进行了改进。

历史原型



苏霍伊公司是俄国最著名的航空工业公司之一，前身为苏霍伊设计局，成立于1939年，总部位于莫斯科，专注于研制重型的国土防空用战斗机。SV-51的原型正是苏-27"侧卫"系列战斗机。可以说，这是一款值得大书特书的机型。苏-27最初的研制工作并不顺利，虽然早在70年代中期苏霍伊就开始了它的研制，但多架试验机和原型机因为焊接工艺的不过关等各种原因先后坠毁，飞机的细节设计也一改再改，直到1987年才最终定型。苏-27采用了全新设计的布局和大量的先进技术，机体结构中钛合金的含量高达30%，高出同时代的所有战斗机。翼身融合技术不但让苏-27拥有了流线型的优美造型，也赋予了它强大的机动性能。苏-27不但机动性强大，还具有载弹量大，航程远的优点，可算是俄制第三代战机中惟一一种可以和F-14、F-15等美制机体相匹敌的机型。1989年巴黎航展上，由试飞员普加乔夫表演的"眼镜蛇机动"更轰动了世界。前苏联解体后，由于俄罗斯国内经济极度衰退，国防部允许一些本国专用的尖端武器出口销售，原由的设计局也纷纷改制为私营的军事公司。苏霍伊公司抓住了时机，将苏-27系列战斗机大量用于出口。我国也购入了苏-27的部分技术，并发展出了国产化的歼-11战斗机。

不过，虽然苏-27的机动性非常强大，但由于俄国的航空电子技术长期落后于美国，苏-27的电子设备和F-14、F-15等美制飞机还是有相当大的差距。近年来，苏霍伊一直在对苏-27系列进行各种现代化改造，这个机型家族的航电水平也在逐渐迎头赶上。

看来这里，各位读者就不难理解为什么监督会在《Macross Zero》中将SV-51这种反统合军的新型战机设定为苏霍伊的产品了。而从外形上来看，SV-51和苏-27也的确有很多神似之处。在本片的最终话中，我们还可以看到VF-0和SV-51双双施展"眼镜蛇机动"进行空中缠斗的精彩场面。而在"《Macross》系列"中，除了SV-51外，下文中将会提到的VF-11和VF-19也和苏-27系列有着很深的渊源。

值得一提的是，虽然片中SV-51被改装上了可以由潜艇在水下发射的能力，但在现实中这种技术还远远没有达到实用阶段。美国海军曾经联合著名军工企业洛克希德·马丁公司进行潜艇用无人机的实验，但最终以失败告终。首先，经过海水浸泡的喷气发动机如何正常工作就是一大难题。其次，潜艇发射无人机时需要上升到距离水面较近的深度，并且发射时的噪音极大，很容易暴露自己的位置。综上所述，我们可能在很长一段时间内，无法在现实世界中看到片中战斗机从潜艇发射升空的壮观场面了。





VF-1 Valkyrie

登场作品：《超时空要塞 Macross》



作为"次世代全领域战术可变式战斗机"计划的最终产物，VF-1的诞生可谓人类兵器史上的一个里程碑。由于采用热核涡轮引擎作为动力源，VF-1的速度和机动性远远超过了传统战斗机，在大气层内更拥有无限巡航的能力。VF-1同VF-0一样拥有完整的变形机能，除了传统的战斗机形态（FIGHTER）和战士形态（BATTOROID）外，介于二者之间的步行机形态（GERWALK）更让VF-1拥有了空中悬停和垂直起降的能力。VF-1可以根据不同的作战需求外挂各种战术背包。FAST Pack背包是VF-1在宇宙战中的专用装备。背包内的推进剂可以大大增加机体的航程，并对增强了火力。在极端的接近战中，VF-1还可以选择外挂重装甲武装包（Armoured Pack）大幅度提升防御力和火力。为了提升VF部队的快速反应能力，统合军还在FAST Pack的基础上开发了Seeker FAST Pack，装备这种背包的VF-1可以充当预警机为僚机进行指引，并具有一定的电子战能力。模块化的设计大大增强了VF-1的泛用性，并深刻影响到了VF家族后续的所有机体。VF-1可以使用的武器除了常见的重型机关炮和导弹外，还有利用O.T.M技术开发的反应弹。这种威力无比的新弹种属于无辐射污染的新型核武器，是对付敌方舰队和大规模集群的杀手锏。







VF-1可谓VF家族中最为经久耐用的机型，无论是在宇宙还是在大气层内都有优异的性能。从2009年VF-1装备Macross号战舰开始，这种老当益壮的机型在统合军中服役长达30年之久。尽管统合军早在2030年就研制出了替代VF-1的VF-11"雷电"，但VF-1依然是军队中的重要力量。2040年，统合军正式宣布VF-1退役，但由于这种机型的生产数量实在太过庞大，在很多宇宙边缘地区，VF-1依然是主力机型。从军队退役后，VF-1在二线部队继续执行低强度任务。而大量被拆除了武器的VF-1则走向了民间市场，成为了武器收藏家的珍藏、航天博物馆的展品甚至是私人交通工具。VF-1的代号"女武神"（Valkyrie）更成为了此后所有VF可变战斗机的统称。正如同林明美掀起了虚拟偶像的狂潮一样，尾部涂有骷髅标志的VF-1已经成为了"《Macross》系列"一个永远无法消失的精神象征。

历史原型

Valkyrie意为北欧神话中侍奉主神奥丁的女武神。奥丁为了增强天界的实力，不断在人间挑起战争，而女武神的职责就是前往人间收集英勇战死的武士的英灵，并将他们的灵魂送往天界的瓦尔哈拉（Valhalla）神殿。在天界，这些英灵将被训练为最强大的战士。因此，北欧的战士们都不畏惧死亡，因为他们都期盼在死后能得到女武神的死亡之吻。女武神还有战士的守护者的含义，因此很多军用舰船和飞机上都涂有女武神的标志来保佑平安。

在历史上，也的确有以女武神为代号的军用飞机，这就是美国在冷战时代研制的超音速轰炸机XB-70。XB-70应用了大量在当时最先进的技术，是少有的能突破三倍音速的飞机，但由于种种原因，没有投入量产。VF-1正是受到了XB-70的启发，才选择了女武神这样一个秀气的名称作为代号。而XB-70如同白天鹅般华丽优雅的外形，也对VF-1的造型设计产生了不小的影响。

在造型方面，VF-1同VF-0一样大量参照了F-14战斗机。不过和VF-0表面带有复杂曲面外形的设计相比，80年代诞生的VF-1的造型显然更加俭朴。以当时的眼光来看，VF-1也是一款概念极其超前的机体。除了前文中提到的取消水平尾翼换装V型尾翼外，VF-1还拥有一个玻璃化程度相当高的座舱环境，所有的仪表都被大型彩色显示器代替。此外，VF-1还加入了手不离杆驾驶（Hands On Throttle And Stick，简称HOTAS），将常用的与射击控制所需要的按钮整合在操纵杆及油门推杆上，飞行员可以在双手不离开操纵杆和油门的情况下选择武器或进行变形。以现今的标准来看，这样的设计已经是F-22等新一代战斗机的标准配置。可以说，VF-1这台经典机体的诞生，充分显示了河森正治雄厚的机械设定功力。

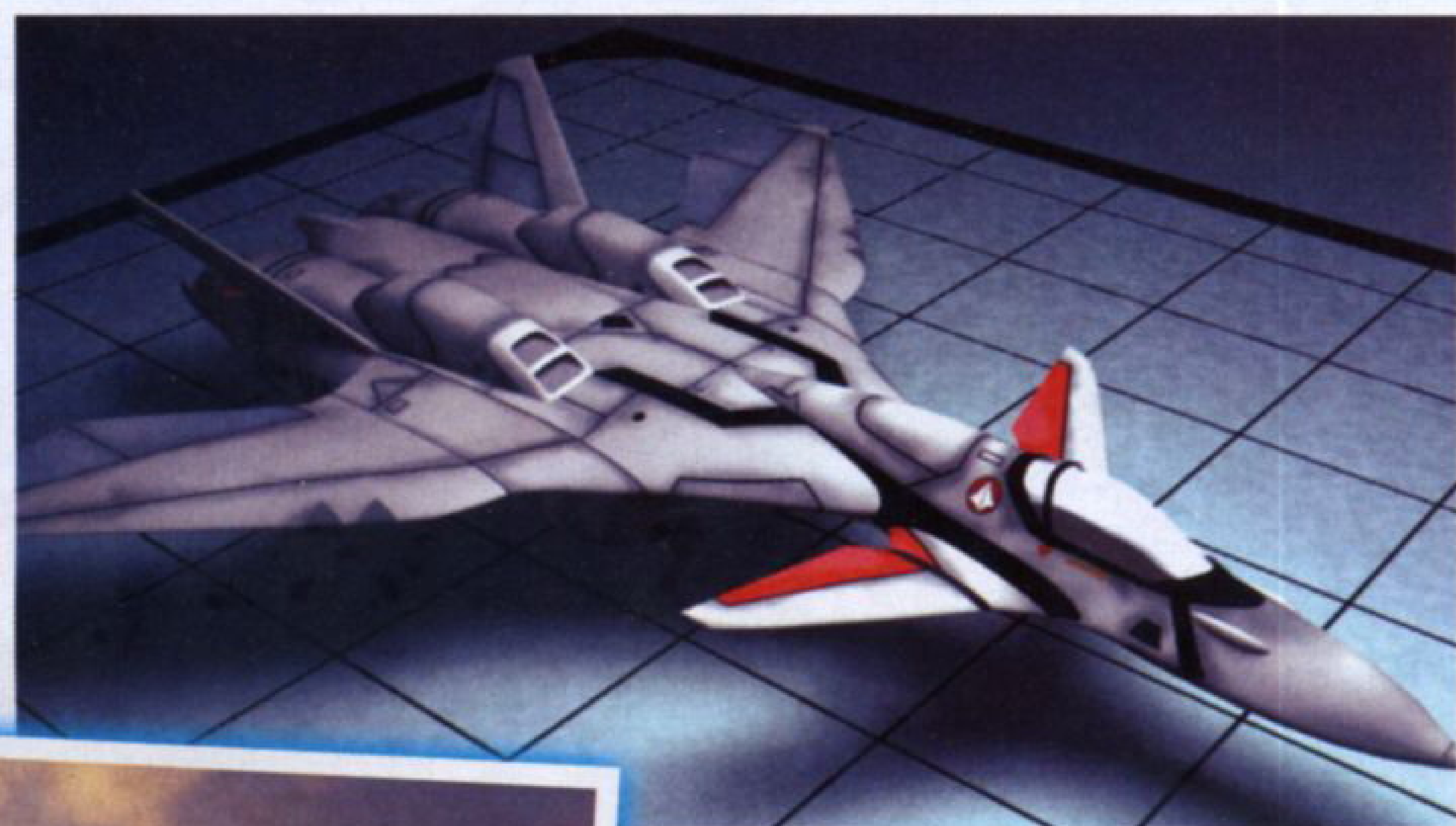




游戏军火库

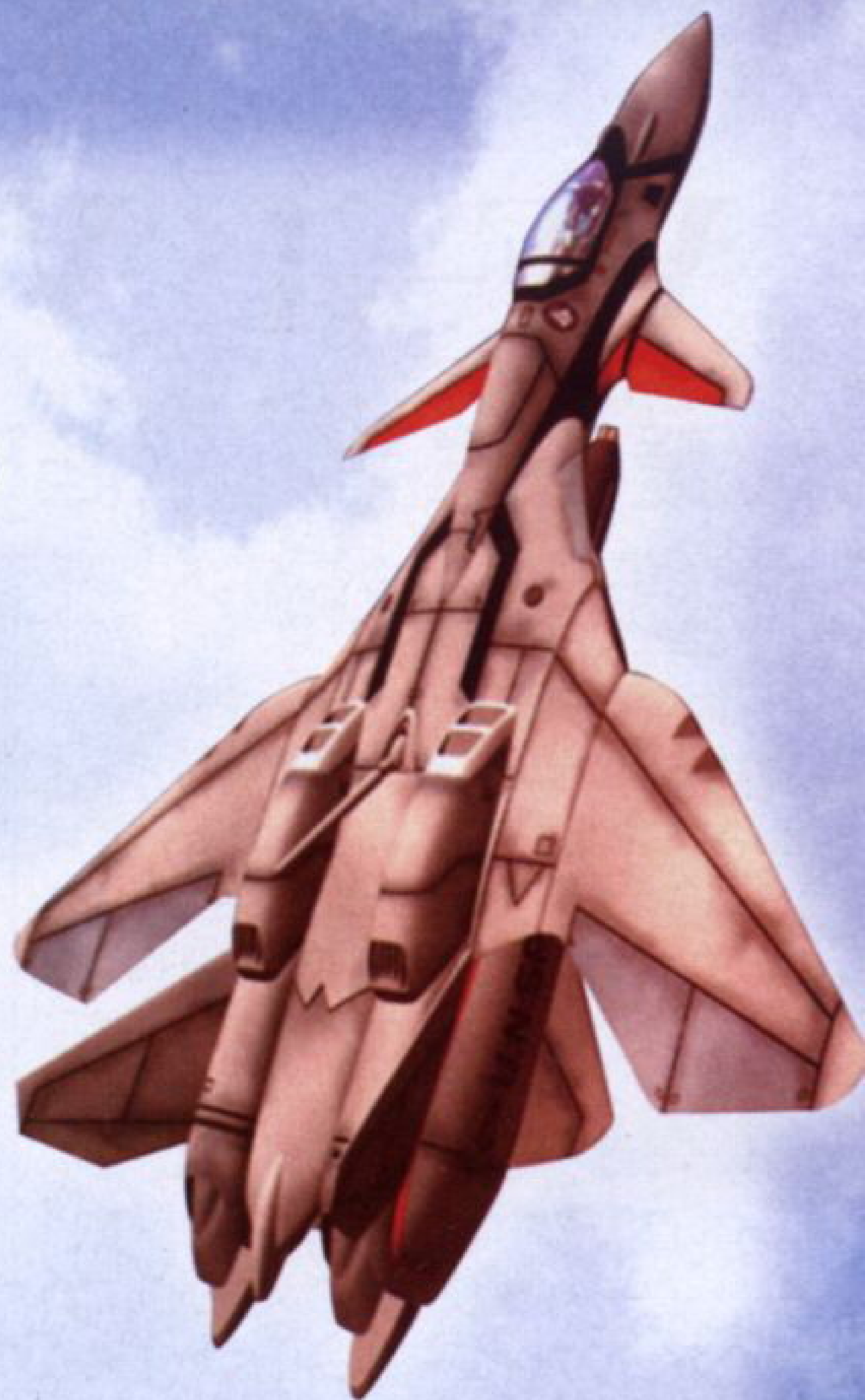
VF-11 Thunderbolt

登场作品：《Macorss Plus》《Macross 7》









2009年，第一次宇宙大战结束后，Macross战舰带领仅存的10万人类幸存者和大量已经议和的杰特拉帝人返回地球，进行地表的重建工作。虽然杰特拉帝的主力部队已经被消灭，但数量众多的残余兵力依然在宇宙各处游荡，威胁人类的安全。为了在和杰特拉帝残党的战斗中取得优势，统合军提出了研制VF-1后续机种的计划。2012年，负责VF-1开发制造的洛克威尔和新中州重工两家公司的航空部门合并为新星重工，随后在2017年，军工企业OTEC重组为通用银河(General Galaxy)。这两家军工企业随即成为了贯穿整个"《Macross》系列"的重要公司，几乎所有的VF机体都由他们负责开发研制。

统合军最初希望用洛克威尔的VF-4来代替较为老旧的VF-1。但VF-4虽然在宇宙战中的性能远远超过VF-1，在大气层内的机动性却远不如后者。而新星重工研制的VF-5000虽然在大气层内性能优秀，但在宇宙战中却不尽人意。统合军在实际研究了VF-4和VF-5000的性能后，认为这两台机体都不能够胜任全面更换VF-1的重任。为此，军部的高层提出了"新星计划"(Nova Project)，要求各大军工企业开发出一种能够同时满足地球圈和宇宙环境下战斗的机体。最终，新星重工的VF-11"雷电"击败了通用银河的VF-14"吸血鬼"，成为了统合军的新一代主力机型。

虽然VF-11赢得了竞标，但这种机型的开发也并不顺利。VF-11的研发工作从2022年就已经开始，但直到2028年才进行第一次试飞。造成机体研发进度缓慢的原因主要在于对VF-11的前置鸭翼的争论。新增的前置鸭翼可以明显改善机体的升力性能，提高战斗机的低空机动性，超音速飞行时还可以降低飞行阻力。但反对派的工程师则认为鸭翼会降低VF-11的加速性能。2028年，在一次统合军高官人质救援行动中，麦克斯夫妇两人分别驾驶一架装有鸭翼的VF-11原型机和另外一台未装鸭翼的原型机进行作战，并成功完成了任务。(DC游戏《Macross M3》剧情)统合军后来对此次作战的实战数据进行了分析，认为鸭翼并不会影响VF-11的性能，遂停止了这项无意义的争论。2030年，VF-11正式量产，并在随后的几年内成为了统合军部队的主力机型。

VF-11采用了和VF-1类似的精简变形机构，洗练明快。引擎推力的上升和自机重量的减轻让VF-11在大气层环境内也拥有优良的机动性。作为VF-1的后续机种，VF-11继承了前者的大量成熟技术，比如头部防御用激光炮以及可以搭载外挂武装的模块化设计。VF-11还对前人的不足之处进行了很多改进。头部激光炮被安装在机体背部，不但消除了射击的死角，还使得机体有了向后开火的能力。近战使用的盾牌和匕首也大大增强了VF-11的肉搏战性能。VF-11不但拥有优异的机动性和火力，操纵性能以及可靠性也相当出色。同时，机体简练的设计赋予了它很大的升级潜力，空余的大量空间可供侦察型、教练型等改装工作使用。种种优点让VF-11成为了VF家族中除VF-1外产量最大的机体，并荣升为统合军和所有移民船队的主力机型。虽然在2041年，新星工业的VF-19被统合军选中为新一代主力机体，但由于VF-11的产量实在太过庞大，VF-19要想全面更换VF-11在部队中的地位恐怕还需要相当长的一段时间。

VF-11的初次登场是《Macorss Plus》的开篇，在和反统合势力的战斗中，VF-11似乎脆弱的不堪一击，让它在很多观众心目中留下了"炮灰机"的印象。但其实VF-11在整个21世纪30年代都无愧于最优秀的VF战机，勇所驾驶的VF-11B在执行各种作战任务时也有不俗的表现。只是《Macorss Plus》发生在VF-11已经略显疲态的2040年，才给不少观众造成了这种误解。为了提高VF-11的使用寿命，2035年新星重工在量产型VF-11B的基础上开发了改进了机载电子设备的VF-11C型。从2040年开始，所有统合军和移民船队装备的VF-11B都被统一升级到了C型号，增强了战斗力。

在《Macross 7》中，VF-11作为Macross 7的主力机型，在动画中拥有不少的戏份。但面对强悍的原始恶魔，VF-11也显得力不从心。在巴萨拉的Sound Force部队立下显著战功后，统合军军官巴顿上校决定以双座版VF-11D为基础，改造出一批装备声波能源系统的机体，作为对抗原始恶魔的有力武器。这批经过特别改造的机体组成了特种部队"干扰之鸟"(Jamming Bird)，由军方驾驶员和民间摇滚乐歌手搭配作战。但巴顿上校在挑选歌手时犯了严重的错误，缺乏实战经验的民间歌手在战斗中经常出现怯战的现象，直到整场战争结束，"干扰之鸟"也未能对战局做出多大贡献，颇为遗憾。

历史原型

和SV-51相同，VF-11也是一架和"侧卫"系列颇有渊源的机体。在20世纪70年代，苏霍伊以空军的苏-27"侧卫"为基础，开始了海军型苏-27的研发工作。1989年，在俄罗斯新型航母"库兹涅佐夫"号试航后不久，苏-27的海军型原型机成功在航母上进行了起飞和着陆试验。海军型的苏-27被赋予了苏-33的编号，绰号"海侧卫"。为了适应航母的起降环境，苏霍伊在苏-27的基础上，为苏-33的布局进行了大幅度的改造。除了增加了主机翼的面积外，苏-33还在机头部分新增了一对前置鸭翼，并更换了推力更大的发动机。经过改造后，苏-33拥有比苏-27更好的短距离起飞性能，可以成功在俄国航母的滑跃式甲板上有限的距离内起飞。由于前苏联解体后俄罗



斯的国力大不如前，苏-33的生产数量很少，仅有的24架被全部配备到了“库兹涅佐夫”号航母上。

机头前置鸭翼是现在各国主力战斗机中颇为流行的设计。法国的“阵风”，欧洲多国研制的“台风”以及我国的歼-10战斗机都采用了前置鸭翼，取消水平尾翼的设计。这种布局由于外观类似鸭子，被称为鸭式布局。而机头前置的小机翼也被称为“鸭翼”。不过虽然鸭翼有助于提高机体机动性，但在隐身性能方面却是一个大难题。所以美国具有隐形能力的第四代战斗机F-22和F-35都没有选择鸭式布局。

VF-11的绰号Thunderbolt意为“雷电”，在历史上有两种机体都使用过这个绰号。其中P-47“雷电”是盟军在二战期间装备的王牌战斗机之一，以火力凶猛和防御力强大著称。而A-10“雷电”则是美国于20世纪70年代研制的攻击机，用于空对地火力支援，由于经久耐用，至今依然在美国空军服役。



VF-17 Nightmare

登场作品：《Macross 7》



神秘的VF-17是统合军为了特种作战而研制的隐形战斗机，由通用银河公司负责研制开发。2035年，VF-17的原型机试飞成功，2037年开始正式装配部队。为了追求隐身性能，VF-17将所有的武器装备和燃料都放入机体内部。诡异的多面体造型和特制的涂层让VF-17不会轻易被普通的雷达探测到。黑色的涂装更让这部机体在宇宙战的肉眼范围内也实现了“隐形”。VF-17拥有两个推力强大的发动机和超过30个姿态调整喷口，宇宙战性能远超VF-11。但VF-17这种重型化的设计并不符合在大气层内作战的需求。事实上，在研发初始，VF-17就被确定为宇宙专用机，完全没有考虑大气层内的飞行性能。VF-17主要用于特种侦察和精确打击等特殊任务，配备给每个船队的数量很少，由王牌飞行员驾驶，仅在紧急情况下才会出动。在统合军推出VF-19后，VF-17的性能已经处于相对落后的位置，但远超VF-11的宇宙战性能和便宜的造价让VF-17成为了VF-19大批量装备部队后的补充型号继续服役。《M7》中，除了王牌小队“钻石力量(Diamond Force)”外，巴萨拉所在的Sound Force小队也装备了VF-17。其中Sound Force所配备的机体为经过特殊改造的双座版VF-17T改。这部机体的前座将控制系统换为了键盘，后座则装备了一组高音质的魔音鼓。在和原始恶魔的最终决战中，VF-17T改遭受的损伤并不重，经过修复之后继续在Sound Force内担任重要角色。

在今年的最新作《Frontier》中，还出现了VF-17的升级型号VF-171。这种新机作为Macross Frontier船团的主力机型战斗在第一线，战绩尚可。但面对强大的未知生命体Vajra，VF-171依然显得力不从心，不得不将战斗任务交给最新型的VF-25处理。



历史原型

独特的布局，诡异的多面体造型，再加上出众的隐身能力……毫无疑问，VF-17的灵感原型正是美国的F-117战斗机。F-117“夜鹰”作为世界上第一代隐形战斗机，是美国空军历史上最具神秘色彩的机体之一。F-117是在极其保密的状态下研制的，1973年由洛克希德·马丁公司正式立项，1978年原型机试飞成功，并最终于1982年开始交货。美军直到1988年才正式公布F-117的资料。F-117曾经参加过多场局部战争，战功最为显赫的当属1991年的海湾战争。在北约的空袭行动中，F-117负责打头阵，向伊拉克的控制中心投下了第一颗炸弹。在整场战争中，F-117出动了将近1300多架次，投弹2000多吨，却没有一架被击伤或击落。F-117隐身的奥秘除了能够吸收雷达波的特殊涂层外，还在于独特的布局设计。F-117的机翼和机身融合，机翼后掠角度相当大，可以将雷达波从正面大幅度偏转出去。独特的造型设计加上夜战用的黑色涂装，让F-117的外形就如同一只黑蝙蝠一样诡异。但是，作为第一代隐身战斗机，F-117为了追求隐身性能而牺牲了机动性和火力，不但不能进行超音速飞行，载弹量也非常小。洛克希德·马丁在研制F-117过程中受益匪浅，多年后的美国空军第四代战斗机招标中的赢家F-22就大量采用了类似F-117的隐身技术。今年年初，由于新型隐身战斗机F-22已经初步形成战斗力，美国空军宣布F-117从部队中全面退役，神秘的“夜鹰”从此彻底走下历史舞台。





YF-19

登场作品：《Macross Plus》



2040年，为了给略显疲态的VF-11寻找后续机种，统合军公布了"超新星计划"(Super Nova Project)，开始了新一代主力VF战斗机的研发工作。计划要求新型VF具有单机进行空间跳跃能力，可以迅速支援远方战场，并具有精确打击能力，在不动用反应弹的情况下能够突破敌方防御体系，直接对心脏部位进行攻击。换言之，"超新星计划"的VF必须拥有单机就能形成战略威慑力的实力。经过第一轮的筛选后，统合军宣布新星重工的YF-19和通用银河的YF-21获得优胜，进入第二阶段的实机测试。

和造型张扬并采用大量新锐技术的YF-21相比，中规中矩的YF-19未免容易给人留下保守落后的印象。但其实YF-19的总体设计风格属于内秀，在技术成就上并不比YF-21差。YF-19和之前的VF机体相比，最显著的进步就在于换装的新型发动机。YF-19采用了热核喷射引擎，这种引擎的工作原理是将推进剂(氢或氦)激发至电浆状态，送至喷嘴内产生小型核爆来产生推力。和VF-11采用的传统热核涡轮引擎相比，这种新型引擎大大减少了推进剂的使用量。在不携带额外燃料的情况下，YF-19的宇宙战航程就已经十分可观。因此YF-19的宇宙战用背包FAST Pack也不再携带额外的推进剂，而换为以增强机动性和火力为主要功能。新型发动机还保证YF-19在不损失加速性能的情况下有充足的能量展开针点式防御系统。这种系统的工作原理是在机体即将遭受攻击的部分展开空间扭曲，将敌方的炮弹和导弹轻松化解。针点式防御系统的加入令YF-19的防御性能有了质的飞跃，传统空战中最常用的机关炮炮弹和微型导弹已经不足以对YF-19构成威胁。在YF-19同电脑AI莎朗的战斗中，面对Macross号战舰密集的炮火，YF-19几乎毫发无伤地完成了任务，充分显示了新型防御系统的强大实力。



YF-19在外观上最醒目的特点是一对向前伸长的前掠机翼。前掠翼令YF-19拥有了出色的亚音速性能。为了同时满足高速战斗的需要，YF-19的机翼在超音速航行时可以向后折叠，减少飞行时的阻力。YF-19采用了全新的变形机构。在BATTOROID形态下，座舱被装甲完全收纳，增强了机师的安全性。为了增强YF-19隐秘作战的能力，新星重工在机体上安装了主动隐身系统。这套系统可以通过中和机体表面接收的雷达波，在不影响飞机机动性能的情况下实现隐身能力。YF-19还装备了全周天的虚拟显示屏，大大提高了机师探测战场情况的效率。

YF-19的背部可以外挂空间跳跃推进器，进行范围最广为20光年的单程空间跳跃，满足了迅速支援远方战场的要求。由于空间跳跃需要大量精密的计算，过去只有大型舰船才能拥有这种能力。普通的VF机体若强行发动空间跳跃，会让主控电脑因为运算过载而报废。为了实现空间跳跃能力，YF-19拥有一套非常强大的电子设备，主控电脑将机体的所有控制体系分为三个系统。系统1负责机体操纵、导航和自动驾驶，系统2负责武器管理、座舱显示和主动隐身，系统3负责战场分析、空间跳跃和针点式防御系统的计算。三套系统分开工作，在其中一套故障或受到病毒入侵时，主控电脑会命令另外两个部分分担其工作，通过降低系统效率保证了机体安全性。YF-19使用了高性能的AI辅助软件，操纵系统的自动化程度相当高。不过YF-19项目的研发主任杨诺文是个技术疯子，他将机体的操纵系统设定成了以保持机体性能为优先，牺牲了机师的安全性。这种本末倒置的做法不但招来了一片骂声，还令YF-19非常难以驾驭。再加上飞行控制软件的不完善，YF-19一开始的试飞工作非常不顺利，6名试飞员中有2名不幸坠机身亡，剩下的4名由于重伤而被送进了医院。与此同时，老对手通用银河的YF-21在试飞则一直顺风顺水，和新星重工这边的多灾多难形成了鲜明的对比。

不过这种情况在YF-19的第7任试飞员勇·戴肯登场后就有了改观。凭借着高超的驾驶技术，勇充分发挥出了YF-19的高性能。经过他的反馈，飞行控制软件经过不断改进也逐渐走向成熟。YF-19在各项测试的表现大大超过了对手YF-21。在对抗演习的模拟战中，机体性能并不占优势的勇甚至一度将拖入肉搏战的YF-21打至毫无还手之力的境地。然而，就在"超新星计划"即将分出胜负的时候，统合军却叫停了两架机体的研发论证工作。军部的高层人员戈梅兹将军一手监督伊甸的"超新星计划"，另一手秘密主管地球方面无人战斗机的开发。Ghost X9无人机开发完成后，戈梅兹对其性能相当满意，并宣布无人机将会成为未来统合军的主力装备。不甘心失败的勇和杨诺文乘坐YF-19通过空间跳跃从惑星伊甸直接来到了地球，准备在地球大闹一番。二人随后遭到了军部派遣来的YF-21的追杀。但这两台机体的战斗不久便被随后赶来的Ghost无人机所打断。为了阻止AI莎朗的野心，勇驾驶YF-19击破了Macross战舰的主控电脑，让莎朗控制全人类的梦想成为了泡影，"莎朗之苹果"事件也从此画上了句号。

在这次事件之后，统合军宣布

YF-19作为"超新星计划"的优胜者，成功获得了统合军次世代主力战斗机的资格，并被赋予了VF-19 石中剑(Excalibur)的正式编号。VF-19在量产前以YF-19为基础做了一些升级措施，换装了推力更加强大的发动机。先期量产型的VF-19A首先被发配给了飞行经验丰富的王牌中队使用。即使进行了各种改进，VF-19A依然是一台难以操纵的机体。桀骜不驯的VF-19就如同一匹烈马，虽然实力惊人，但很难轻易被驾驭。空军的老鸟们称赞VF-19任性、敏感、威力强大。虽然一开始他们对机体过于敏感的特点颇有微词，但这群不服输的王牌在成功驾驭了这种机体后，都对它出众的性能发出了赞许的声音。为了适应大多数的普通飞行员，在后期量产型的VF-19C中，新星重工将操纵系统的敏感度调整到了较低的程度。这样虽然压抑了机体的性能，但毕竟保证了机师的安全。在《Macross 7》中，巴萨拉驾驶的"火焰女武神"在对抗原始恶魔的战斗中立下了赫赫战功，并成为了Macross 7船团的一个精神象征。这台红色涂装的机体编号为VF-19改，是为Sound Force特制的特种机。

历史原型





YF-19那叛经离道的前掠翼造型令每位观众都过目不忘。这种个性十足的布局在现实中也是的确存在的。YF-19的灵感原型是美国的X-29技术验证机。这种机体由F-14的生父格鲁曼公司和NASA(美国国家航空航天局)联合研制，是为了实验前掠翼和复合材料等新兴技术而制造的专用试验机。值得一提的是，在《Macross Plus》这部动画推出3年后的1997年，俄罗斯的苏霍伊公司也推出了自己的前掠翼机苏-47"金雕"。这部机体和片中的YF-19造型极其神似，一时间引发了不少争论。"金雕"是苏-27家族的一员，它和X-29一样，采用前掠翼+前置鸭翼的设计，使用了大量的复合材料进行制造。前掠翼飞机的低速性能非常好，但在超音速飞行条件下，向前伸出的机翼很容易因为无法承受巨大的阻力而失去弹性，甚至折断。20世纪后期出现的高强度复合材料为前掠翼技术带来了一线生机，但直到今天，依然没有任何一种实用化战机采用前掠翼布局。



YF-19采用的模块化航空电子系统在今天已经被F-22、F-35以及波音777等飞机所采用。这种电子系统用光纤将各个部分进行数据链接，但其中一个部分故障时，可以通过系统重构，将某些拥有次要功能的处理改用于重要功能的处理，提升了飞机的可靠性。

高速飞行性能差是前掠翼布局最大的软肋，为了解决这个问题，河森正治为YF-19的机翼加入了变形技术。在高速巡航时，YF-19的机翼可以向后折叠减少阻力。这种开创性的设计可以说是综合了前掠翼的特点和F-14等变后掠翼飞机的技术，颇有创意。在NAMCO的著名飞行模拟游戏《皇牌空战》系列"中，我们还可以见到河森设计的X-02。这台造型怪异的原创机同样采用了可以变形的前掠翼机翼，和YF-19算得上师出同门。值得一提的是，2001年美国《大众科学》杂志曾经报道过一种名为"折刀"的战斗轰炸机。这种机体拥有类似瑞士军刀的向前折叠的前掠翼机翼，在创意上可谓和YF-19有异曲同工之妙。直到今天，"折刀"依然是美国军史的一个谜团，这种飞机是否真的存在直到今天也没有准确答案。不过好莱坞的导演显然不愿意放弃这个绝佳的创意，在2005年的空战影片《绝密飞行(Stealh)》中，我们就能够看到和"折刀"造型如出一辙的原创机体。对空战感兴趣的观众不妨找来这部片子观看一下，来一睹究竟。

YF-19量产型VF-19的绰号为"石中剑(Excalibur)"取材于英国亚瑟王的传说。这把剑是具有神力的魔法圣剑，被亚瑟王从石头中拔出，归其所有。石中剑和亚瑟王的传说在欧洲骑士文学中占有重要的地位，Excalibur也经常成为很多游戏中的最强武器的名称。

YF-21

登场作品：《Macross Plus》

和相对保守的YF-19相比，通用银河竭尽全力开发的YF-21则是各种最尖端科技的集大成者。作为"超新星计划"的两个有力竞争者，YF-21采用的很多技术都和YF-19相同，如针点式防御系统和主动隐身技术。为了增强机体的机动性能，通用银河在YF-21上使用了大量外星技术。因此在BATTROID形态下，YF-21的造型和梅尔特兰帝的战斗囊非常相似。YF-21的机翼还采用了战斗囊所使用的有机材料，拥有很高的柔韧性，在收到攻击时可以将冲击波分散开来，是一种以柔克刚的防御方式。机翼可以根据不同的需求变成最合适的形状，即使是倒飞时，YF-21也可以将机翼变为正飞时的形状，防止坠地。YF-21的变形系统也和其他VF截然不同。它将发动机设为单独的背包，和腿部独立，这种设计令YF-21的引擎故障率大大降低。在机体严重受损时，机师还可以选择将四肢抛弃。虽然在这种情况下，机体只能维持在FIGHTER形态，失去了变形能力，但由于重量大大减轻，反倒拥有平时无法比拟的超高机动性。

YF-19为了实现单机空间跳跃，采用了复杂的电子设备，YF-21在这方面自然也不可能自甘落后。通用银河为YF-21研制了一套的光谱探测器，这套装置可以探测所有的可见光和非可见光，并提供主动探测和被动探测两种工作模式供选择。凭借强大的探测装置，YF-21可以轻松胜任各种恶劣气候，并在战斗中先发制人，占领优势。脑部视觉系统(Brain Direct Imaging System，简称BDI)和脑波控制系统(Brainwave Control



System，简称BCS)是YF-21搭载的全新技术。机体探测到的一切信息将直接通过BDI系统打入到机师的视觉神经中，而机师操作机体也只需要通过BCS进行直观思考即可。这两套革命性的操纵系统令YF-21脱离了传统显示屏和操纵杆的条条框框，机师也可以突破控制软件的束缚，真正随心所欲地控制机体。当然，作为原型机，保险起见，YF-21依然装备了备用的显示屏和操纵杆，以备紧急情况时使用。在实际使用过程中，这两套脑波系统暴露出了很多致命的缺陷。机师需要精神力高度集中才能驾驭机体，并且长期使用还会产生失眠、焦虑、双手发抖、情绪不安等症状。YF-21的项目主任，同时也是试飞员的加鲁特·波文就曾经深受其害。

“超新星计划”的竞标实机测试中，YF-21在前期的表现一直超过新星重工的YF-19。但在勇担任YF-19试飞员后，加鲁特的精神状况变得非常不稳定，在试飞测试中一度出现了脑波操纵失灵的事故。随着日后各种对比项目测试的进行，YF-21的成绩被对手远远落在了后面。在后期进行的对抗演习中，YF-21甚至一度被对手完全压制。面对严峻的局势，加鲁特耍了一些卑劣的花招，他将机关炮中的模拟弹换成了真家伙，并在演习中将YF-19打伤，勇也因此重伤住院。这次事故为本来就不顺利的“超新星计划”再次蒙上了阴影。另一方面，面对Ghost X9无人机的出色表现，负责监督竞标的戈梅兹将军也对计划感到失望。不久之后，“超新星计划”在最终测试前被紧急叫停，Ghost X9无人机被统合军推举为次世代主力机型。

得知此消息的勇怒不可遏，当天晚上便驾驶YF-19使用空间跳跃技术来到了地球。作为仅有的两台拥有空间跳跃能力的机体，加鲁特被军方责令出动YF-21将叛逃的勇捉拿归案。在地球的上空，这两台新锐机体展开了一场惊天动地的较量。与此同时，AI莎朗控制了全球的军事电脑系统，并派遣Ghost无人机乱入进战场。在Ghost惊人的火力和机动性面前，即使是人类科学技术最高结晶的YF-21也显现出了脆弱的一面。加鲁特最终抛弃了四肢，以“限定解除”的FIGHTER形态悲壮地选择了和Ghost同归于尽。

“莎朗之苹果”事件后，通用银河不但失去了一架宝贵的原型机，试飞员加鲁特也在战斗中战死。再加上脑波系统本身就拥有众多缺陷，统合军最终选择了YF-19作为未来主力机型。事实上，YF-21最大的敌人并不是YF-19，而是自己昂贵的造价。YF-21的原型机造价便比对手高出3倍，即使日后量产，预计价格也会比对手高出2倍。再加上YF-21采用了大量不确定的先进技术，更使得这种机体的安全性和维护性大大降低。在这种情况下，保守的统合军选择了相对稳妥的YF-19自然也就可以理解了。在YF-21落败后，通用银河并不甘心这种王牌机体就此消失。在“超新星计划”结束后不久，以YF-21为基础，取消了脑波系统的VF-22“雨燕II(Sturmvogel II)”成功被统合军选中为特种用机，并少量生产装备部队。虽然取消了脑波系统令VF-22的机动性远不如YF-21，但强大的火力和性能依然值得称赞，并受到了特种部队士兵的好评。在《Macross 7》中，麦克斯夫妇驾驶的机体正Macorss 7船团中仅有的两台VF-22。这两架机体在各项战斗中的表现都非常出色。



历史原型



YF-21可谓是VF家族中现实色彩最浓厚的一台机体了。和它的历史原型YF-23相比，二者无论是外观还是命运都有惊人的相似之处。为了研发21世纪使用的第四代主力战斗机，美国空军于20世纪80年代正式启动了“先进战术战斗机”(Advance Tactical Fighter)招标计划。招标的两位主角是洛克希德·马丁主导研制的YF-22和诺斯罗普主导研制的YF-23。这两种机体都制造了两架原型机，以便在实际飞行中进行项目对比测试。在此之前，洛克希德·马丁公司曾经成功研制F-117隐身战斗机，而B-2隐身轰炸机则是诺斯罗普公司的杰作，二者在研制隐身飞机方面都有着丰富的经验。和相对保守的YF-22相比，诺斯罗普的YF-23在设计思路方面显然更为大胆。和《Macross Plus》中的YF-21相同，YF-23也是一架取消平行尾翼，采用V型尾翼的机体。为了追求隐身性能，YF-23还采用了怪异的巨大菱形主机翼。和YF-22相比，YF-23在超音速巡航和隐身方面占有一定的优势。但在机动性方面，YF-23则完全无法同它的对手相匹敌。最要命的是，YF-23在一直鼓吹的隐身性能方面并没有和YF-22拉开质的差距。事实上，这两架机体在设计时的侧重点就完全不同。洛克希德·马丁选择了机动性能优先的保守思想，而诺斯罗普则为机体的隐身性能牺牲了机动性。经过权衡利弊之后，作风一向保守的美国空军宣布YF-22成为计划的优胜者，并被赋予了F-22的正式编号。而两架灰头土脸的YF-23原型机则被拆除发动机，送入了博物馆作为静态展览的展品。可以说，同样作为失败者，《Macross Plus》中的YF-21和YF-23的命运几乎如出一辙。好在是金子总有发光的时候，通用银河的YF-21最终以VF-22的形态涅磐重生。而现实世界中失宠的YF-23却就此被遗忘在了历史的角落中。

YF-21采用的机翼可变形的自适应机翼技术在现实中是的确存在的。美国空军曾经在一架经过特殊改装的F-111战斗轰炸机上实验这种技术。自适应机翼可以根据飞行的不同需要进行光滑的弯曲和变形，不但增强了机动性，还可以对隐身起到立竿见影的效果。不过直到今天，这种技术依然处于试验阶段。

值得一提的是，《Macross Plus》中位于惑星伊甸的新爱德华空军基地也是大有来头的，它的原型是位于美国加州的爱德华空军基地。这座基地建造于1930年，是美国空军和宇航局最重要的试飞基地之一。基地内还设有世界上最长的跑道，





第一架航天飞机“哥伦比亚”号正是从这座基地中着陆返航的。前文中提到的YF-22和YF-23的全部试飞工作也是在爱德华空军基地中进行的。在基地的空军试验中心博物馆中心，至今依然陈列着一架灰色的YF-23原型机。河森正治在前往美国取材途中也参观了这家博物馆，并以YF-23为灵感设计出了造型极其神似的YF-21。看到这里，各位看官就不难理解为什么《Macross Plus》这部作品会带有一股浓郁的空军风格了。

YF-21改进型VF-22的绰号“雨燕(Sturmvogel)”是一个德语单词，在历史上使用过这个绰号的机体是德国空军在二战时期使用的Me 262。Me 262是世界上第一种实用化的喷气战斗机，拥有凌驾于当时盟军所有螺旋桨飞机的超高性能。可惜这种飞机投入生产的时间实在太晚，没有对战局产生决定性的影响。



Ghost X9

登场作品：《Macross Plus》《Macross Frontier》





Ghost并非X9这种无人机的专用名称，而是“《Macross》系列”中无人机系列的统称。其中《Macross Zero》中登场的QF-2001和QF-3000E是诺斯罗普开发的隐身无人战斗机。《Macross Plus》中的X9则是统合军军部在地球秘密开发的新型机。戈梅兹将军在监督“超新星计划”的同时，秘密主持Ghost X9的开发。由于Ghost的实力令他非常满意，在“超新星计划”分出胜负之前，他就将竞标的双方统统扫地出门，并宣布Ghost为最终赢家。

Ghost的研制初衷是为了减少飞行员的伤亡，提供一种不需要飞行员，能够大量生产，在任何时候都能投入战局的战斗力。X9的体积小巧精悍，只有普通VF机体的一般大小。虽然没有变形能力，但X9的战斗力依然是恐怖的。机体内装备了三台新型热核引擎、五门激光炮和29发高机动导弹。主动隐身系统也让X9拥有了强大的隐秘作战能力。X9的操作方式为无线电远程遥控。在遭遇强烈电子干扰的情况下，X9还可以启动自带的AI进行完全独立的作战。

戈梅兹原本准备在地球方面的“宇宙大战结束三十周年庆典”上向世界公布X9。但在庆典进行途中，拥有了自我意识的AI莎朗通过Macross号战舰的主电脑控制了全球的军事系统，其中自然包括在庆典现场待机的X9。在莎朗的操纵下，即使是勇和加鲁特这对驾驶着新锐VF的王牌机师也被逼入了绝境。如果不是加鲁特以撞机的方式和X9同归于尽，这场战斗的结果将很难预料。

“莎朗之苹果”事件结束后，军部考虑到AI的危险性，放弃了将X9量产为主力机体的想法，并宣布YF-19成为统合军的未来主力。此后，统合军对X9进行了改造，取消了自主AI系统，并将其命名为AIF-9 Ghost进行批量生产，作为各大船团的外围防御体系服役。不过AIF-9 Ghost虽然继承了X9的超强火力和机动性，但由于取消了自主AI系统，在遇到强烈电子干扰的情况下，AIF-9就会如同无头苍蝇一般成为无用的废铁。在今年的新作《Macross Frontier》中，Frontier船团的无人机先头部队就遭遇了这种惨剧。

VF-25

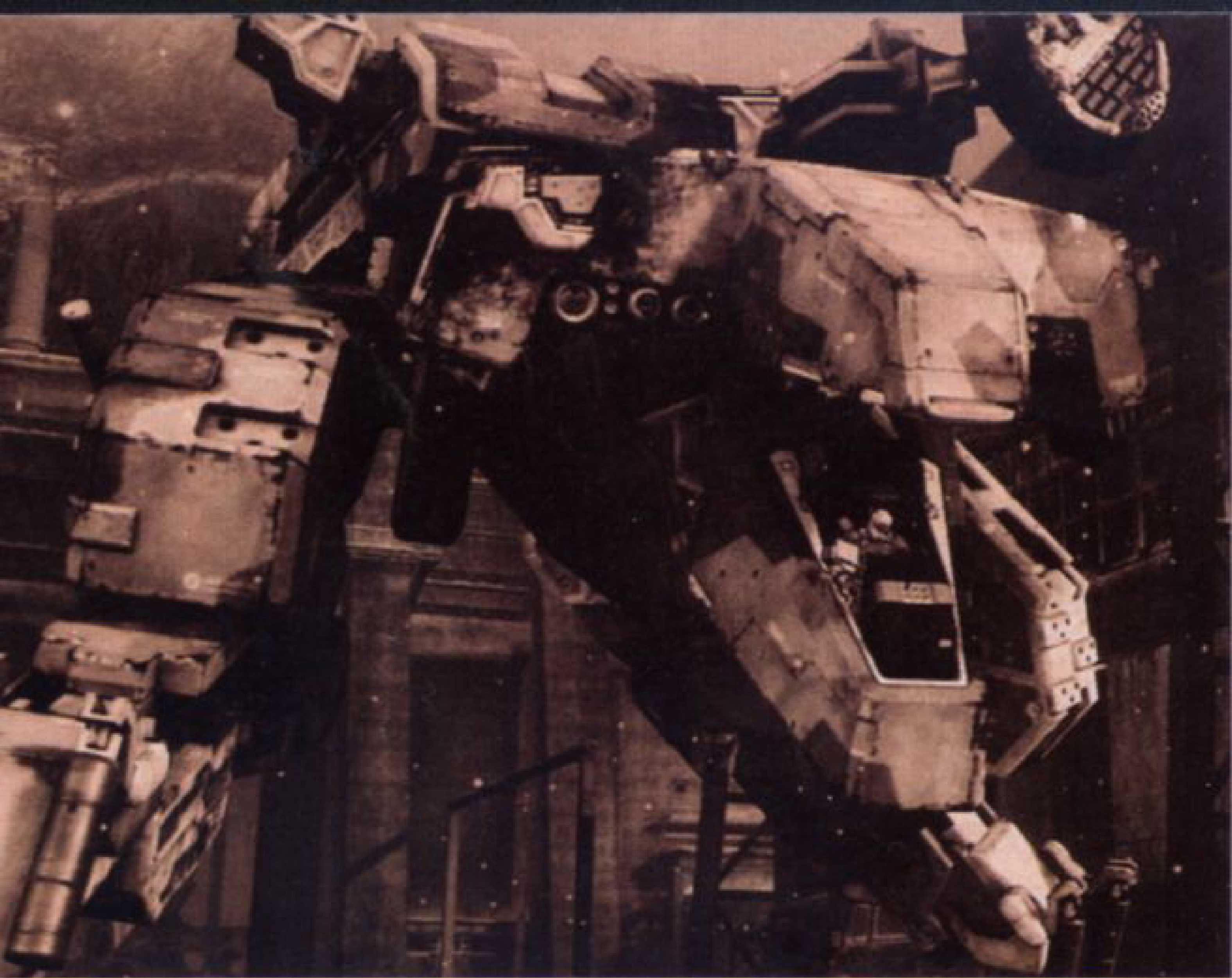
登场作品：《Macross Frontier》

作为25周年纪念作《Macross Frontier》的主角机，这台编号为VF-25的机体处处都散发着怀旧风格。在总体布局上，VF-25采用了VF-1的变后掠翼设计，红白相间的涂装也有着强烈的回归意义。不过和棱角分明的VF-1相比，VF-25的造型更加圆润纤细，整体风格和苏-27“侧卫”更加类似。性能方面，VF-25继承了VF-19的全周天显示屏和针点式防御系统。为了提高泛用性，VF-25同样采用了模块化设计的思路。除了普通的基型机体外，剧中已经出现了VF-25的大量改型。其中队长机VF-25S在头部加装了四管激光炮，对近战性能进行了增强。狙击用机VF-25G则采用了独特的头部光学监视器，并配备了专用的光束步枪用于远程火力支援。电子战用机RVF-25装备有预警用的背部雷达，专用的电子系统不但能够进行超光速通信，还可以引导三台Ghost无人机协同作战。VF-25目前可以外挂的装备包括宇宙战用背包Super Pack、电子战背包Seeker FAST Pack以及重装甲背包。特别值得一提的是，VF-25的重装甲背包首次实现了随机体变形的功能，让机动性和火力兼得成为了可能。VF-25目前没有大批量装备部队，只配备给了民间飞行团队S.M.S少量机体进行实战测试。在和未知生命体Vajra的战斗中，VF-25已经显现出了远超VF-171的强大实力。





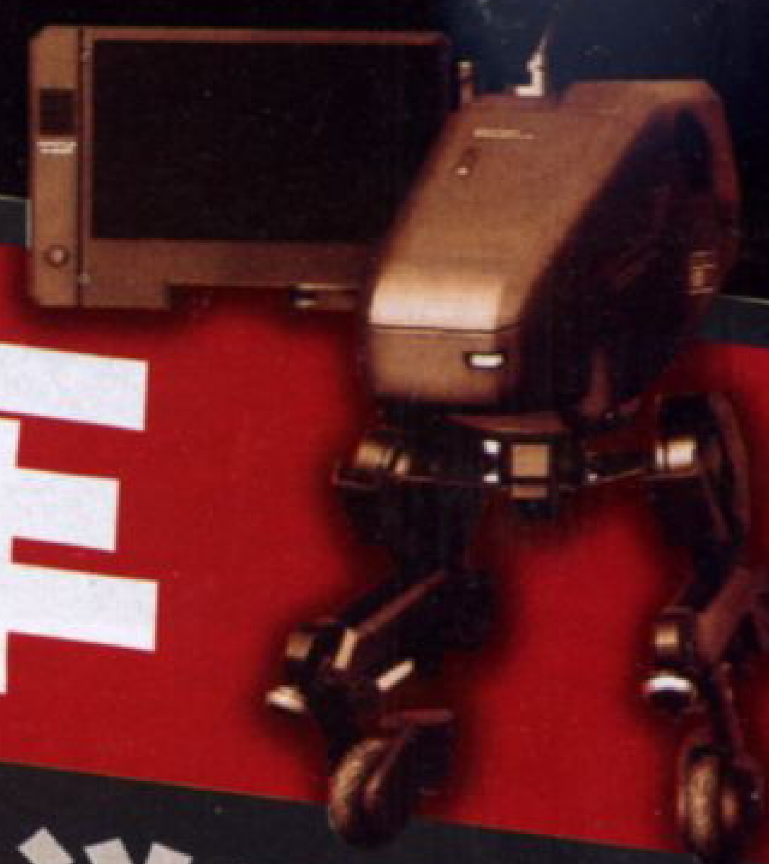
全文资料来源：惑星伊甸-超时空要塞中国联盟(http://www.macross.com.cn/)、VF研究所(http://www.vf-research.com/)











永恒的燃烧战车

Metal Gear 全系列产品说明书

文 十大恶劣天气
编 炎骑士 美编 anubis

Metal Gear 的定义



Metal Gear（下文简称MG），广义上是指"《潜龙谍影》系列"游戏作品中出现过的机动式步行战车。作为索利德 · 斯内克的目标，MG的身影贯穿了系列中的每一部作品，并且扮演着最终挑战者的角色。在国内，玩家们所广泛接受的MG译名是"合金装备"和"燃烧战车"，而"金属齿轮"这样一个听起来毫无创意的直译名称则被不少人所嘲笑。但在《MGS 3》中，"金属齿轮"的译法却被证明是最贴切这种武器系统的设计思想。小岛秀夫所创造的这个系列游戏已经走过了二十载春秋，游戏中的时间跨度更长，如同现实中的武器一样，MG的设计思想也在不停变化之中，因此要对MG进行准确定义，我们就要先从它的两个基本特点来入手。

●双足行走特性

作为"《潜龙谍影》系列"故事的起点，《MGS 3》中出现的由前苏联科学家索科洛夫设计的Shagohod"峡谷虎"（词汇源于俄语，后文有相关介绍，"峡谷虎"是本刊的惯用译名）并不是史上第一台MG，也不是真正意义上的MG，第一个提出MG设计理念的人是亚历山大 · 列诺维奇 · 格兰宁（Alexander Leonovich Glanin）。根据他的设计思想，MG应该是一种"连接步兵和炮兵之间的齿轮"。在办公室同大首领的对话中，他提到了"人猿的缺失环节"。从进化论的观点来看，人是由猿进化而来的，但这一过程中有许多断层：从灵长类动物过渡到会使用双手、能制造工具、有语言，能进行逻辑性的思维和过着社会性生活的智人（Homo sapiens），这一过程是劳动促成的，但目前生物界并没有发现这一过程中的过渡物种。那么，格兰宁所理解的步兵和炮兵之间的"缺失环节"又是什么呢？

时至今日，步兵依然是世界各国陆军的主要构成和基本单位。但与此同时，他们也战争系统中最脆弱的一环，处于战场食物链的最底层。步兵在一线的行动只有同"战争之神"——炮兵结合在一起才能发挥最大的作用。但是，以间接方式进行重火力支援的炮兵却无法直接了解战场态势，而脱离火力保护



和支援的步兵，其生存率又是极低的。于是，从战场上走下来的军人们开始意识到在步兵和炮兵之间必然存在一个“缺失的环节”。在第一次世界大战中，首次驶上战场的坦克充当起了连接步兵和炮兵的纽带，并且发挥了巨大的作用。但根据格兰宁的理论，无论是轮式装甲车辆还是依托履带行进的坦克，在山地和丛林等特殊地形下依然无法对步兵提供不间断的火力支援，这一问题在随后发生的几场战争中得到了充分的暴露。特别是在构成现代战争的舞台——城市战场中，轻装的轮式装甲车无法抵御敌方步兵的便携式重武器的袭击，而笨重的坦克在狭窄、复杂的街道中也难以发挥自身的优势。城市战地形的特殊性，使得坦克无法作到先敌开火，而隐藏在路边的炸弹以及游击队员携带的火箭筒却可以从四面八方瞄准坦克最薄弱的环节发动袭击。美军为城市战量身定做的M1A2TUSK坦克是在M1A2基础上加挂反应装甲和火箭弹探测器等设备以提高其生存性，这种放弃机动性换取生存力的改进措施非常实用，但从军事科技进步的角度来看，属于一种典型的保守型解决方案。格兰宁认为，学会直立行走，是人与猿的进化分割线。同样，只有让武器具备直立行走的能力，才可以促成武器的真正进化。

步兵可以前往任何能够到达的地方，却很容易被消灭，战斗力极其有限；炮兵具有撕碎一切战场有生力量的能力，但经常受到地形的制约。因此，作为连接二者的“齿轮”，行进速度并不是MG所追求的目标。二战中步兵与坦克协同理论的核心，就在于如何将步兵和坦克两者的战斗力有机结合，而不是让飞速行驶的坦克脱离步兵的战斗队形并成为对方单兵反装甲武器的活靶。MG的双足行动方式，意味着它可以去任何由步兵可以涉足的地方，只有能时刻伴随步兵作战，才是“齿轮”理念的存在价值。为此，格兰宁对“峡谷虎”这种“安装有火箭助推器的坦克”的设计方案不屑一顾。

迄今为止，在系列作品中出现的且符合双足行走特性的MG有以下几款：

Metal Gear RAXA
Metal Gear TX-55
Metal Gear D
Metal Gear G
Metal Gear REX“霸王”
Metal Gear RAY“海魔鬼”
Metal Gear Gekko“月光”

●机动式核武器发射能力

由地下导弹井储存和发射的洲际导弹，是核大国维持自身核威慑的基本手段。但实际上，固定式核导弹发射基地在战时的生存率是最低的。2007年由英国游戏开发组Introversion Software制作的策略游戏《防御状态》(DEFCON，又译《核战危机》)为我们展示了末日战争的真正形态：从DEFCON 5到DEFCON 2这四个阶段内，玩家的目标是侦测对方的核武器发射平台，这其中最容易找到的就是洲际导弹发射井。在进入“热战”之后，它们是首批遭受打击的目标，而真正能够有效执行战略核武器远程投送任务的，则是以战略潜艇为代表的机动式核武器发射平台。

在目前世界上正在使用的陆基机动式核武器发射平台当中，俄罗斯的“白杨-M”是最具有代表性的，这种依托发达的公路交通网络实现战略机动的陆基核武器系统由于被俄罗斯多次展示而得以频繁在电视新闻中亮相。“《潜龙谍影》系列”中具有机动式核武器发射能力的武器系统有“峡谷虎”(可机动发射中程弹道导弹)、Metal Gear RAXA 、Metal Gear TX-55 、Metal Gear REX“霸王”和Arsenal Gear“玄武”。当然，随着世界局势的变化，上述武器系统在核武器的运载和发射方式上也有明显的区别。如处于冷战时期的“峡谷虎”被要求能够在没有支援的情况下以高速机动方式独立完成核武器的发射；苏联解体后诞生的“霸王”则强调自身的隐蔽性，并采用了尚处于概念试验阶段中的电磁炮作为核武器的投送手段；“玄武”更注重在信息时代使用核武器爆炸的电磁脉冲来瘫痪对方的电子设备及信息网络。

随时伴随在步兵左右提供支援，是MG最初的设计思想，机动式核武器发射能力则可以算是MG的战略威慑职能。同时具备上述的这两个特性，才算得上是真正意义上的Metal Gear。由此可见，纯正血统的MG迄今为止只有TX-55、RAXA、REX这三款，剩下的MG则根据作战任务不同有着各种各样的性能侧重点。如担负海陆两栖支援任务的“海魔鬼”、进行地面突防的Metal Gear D、为步兵提供贴身保护的“月光”以及提供战场资讯情报支援的小家伙Mk Ⅱ。至于以搭载有核武器的巨型坦克面目示人的“峡谷虎”、水下机动要塞“玄武”及其在《MGS 4》中的出现的“方舟”，它们与MG的基本设计思路可谓是风马牛不相及，但大多数系列玩家依然将它们视为MG家族的成员。



为“热”战准备的移动河马

Metal Gear Shagohod

登场作品《Metal Gear Solid 3：Snake eater》



索科洛夫所设计的Shagohod“峡谷虎”是与真正意义上的MG平行开发的机动式核武器发射平台，但由于沃尔金上校对后者的方案并不感兴趣，所有的资金和人力投入都从格兰宁所设计的两足战车方案转移到了“峡谷虎”的身上。Shagohod有“step-walker”的意思，又指代传说中的一种巨兽，美国情报部门则将其形象地称作“移动河马”(冷战时期，美国及北约习惯为无法得知具体型号的敌对国武器系统取一个难听但有形象贴切的名字作为代号，这是后话)。它相当于将二十世纪六十年代技术条件下的坦克、防空武器、火箭喷气动力和SS-20战略导弹整合到一起，在技术上并没有太多超前的设计。这一方案之所以能够得到青睐，同冷战时期的核背景下的全面战争指导思想有关。

“峡谷虎”被设计成为一种“无需空地支援、可在任何地形发射核弹”的巨型坦克，用于在全面核战争爆发后，在丧失空中优势的情况下独立完成核武器发射任务。能够在战时有效以战术核武器支援脱离己方火力控制范围的前线部队，并且具备发射中程弹道导弹的能力。苏联军队对武器的要求一直都是结构简单、性能稳定，以便于在战时大规模生产，这是赢得卫国战争的重要经验。显然，“峡谷虎”不仅在作战适应性上满足军方的要求，更符合前苏联对于武器设计和制造的一贯方针。

“峡谷虎”的战斗重量为一百五十吨，其最高时速可以达到

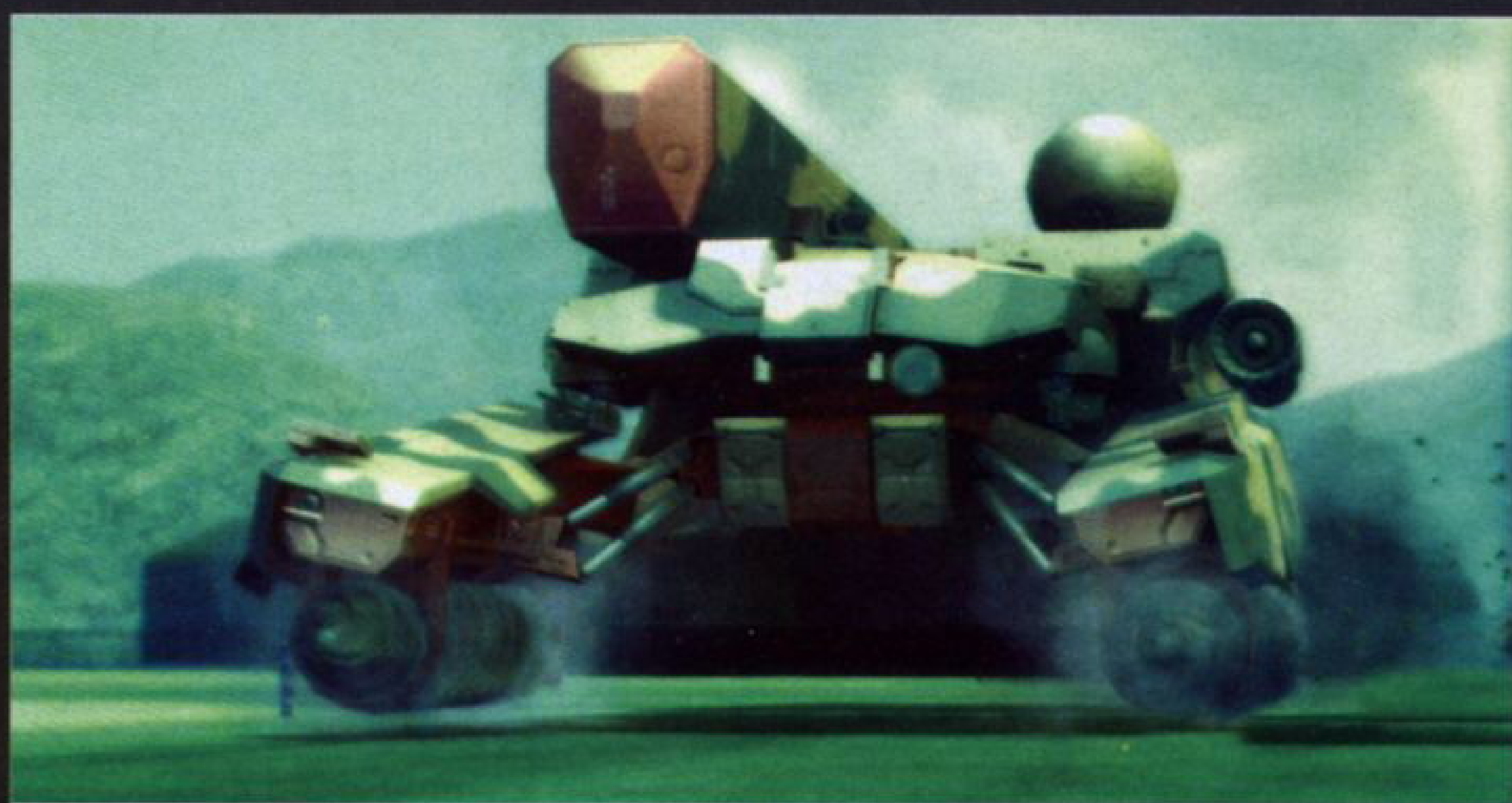
480 公里，这样的高速即便是在今天也是不容易达到的。这个钢铁怪兽采用了类似气垫船的主体结构，动力系统则安装在前端机械臂下方的一对航空发动机之中，这也是它的弱点所在，因为一旦机械臂被损坏，没有履带结构的这辆超级坦克就如同一堆废铁了。“峡谷虎”的整体结构采用了分离式设计，整体包裹有气垫裙，前端的机械臂并不能像后来的 MG 那样实现各种复杂动作，只能通过液压实现类似爬行动物的前肢功能，之所以能够在复杂地形下进行各种机动，完全是借助了尾部的助推火箭，配合机械臂上的一对巨型钻头，才拥有“逢山开路、遇水搭桥”的越野能力。

“峡谷虎”在飞行跑道和高速公路上打开火箭助推器，可以让自身的时速飞快上升到 480 公里。如果在这种高速行驶的状态下发射搭载的 SS-20 中程弹道导弹，其 5000 公里的射程将扩大到 9600 公里，能够覆盖欧洲和美国全境。“峡谷虎”的自卫武器包括两挺重机枪、一挺高射机枪、一门用于反装甲的火神炮和六枚防空导弹。这套防御体系在当时来说足以抵御可能出现的空地威胁。





艾森豪威尔说过，核武器的作用仅仅体现在发射架上。核战争中没有胜利者，要“威慑”而不是“威力”，这一直是核武器存在的真正意义。而“峡谷虎”恰恰超过了“威慑”的范畴，这是一种为了先发制人、为了适应核战争而制造出来的移动钢铁要塞。当然，战略导弹核潜艇同样具备机动式核武器发射能力，但它更多的是充当核反击的支点，而核威慑的实质，就是核反击能力。当索科洛夫知道沃尔金计划将专门为核进攻而设计的“峡谷虎”量产化，并且将其扩散到东欧及其他第三世界国家的时候，他知道核平衡即将被自己的研究成果所打破，因为这种技术上相对简单的超级武器，任何有基础工业体系的国家都可以在短时间内大量制造，其泛用化之后所造成的灾难是难以想象的。



补充说明

SS-20 是前苏联研发的一种陆基机动发射式中程弹道导弹，采用了分导式多弹头技术，可携带 3 个各为 15 万吨当量的核弹头。发射准备时间为 1 小时，在高度战备状态下半分钟即可发射，有重选目标的能力，命中精度 400 米，主要用于打击工业中心、导弹基地、军事指挥中心等硬目标。这种导弹的正式研发时间是在 1968 年，因此《MGS 3》中出现的 SS-20 应该与大首领所食用的两种“未来食品”一样，颇具“科幻色彩”。如果其搭载的是古巴导弹危机中的主角——SS-4 型导弹，则更符合世代背景，但如此一来，“峡谷虎”也只能威胁到阿拉斯加和西欧一小部分地区的目标了。另外，无论是铁路还是公路式的核导弹机动发射，发射车都必须在完全静止的情况下才能完成点火，在高速状态下发射核武的技术至今还没有出现。至于导弹的代号“SS-20”，虽然其本身是存在于现实之中的，但这个代号却是来自与西方，并不是前苏联的真正军用型号。

在《潜龙谍影 掌上行动》这款游戏中，化名为“Ghost”的索科洛夫提到被大首领摧毁的“峡谷虎”残骸已经被修复，并且启发了后来 MG 的研制。这显然是为系列剧情以及 MG 的发展作铺垫。

两大设计师创意的完美结晶

Metal Gear RAXA

登场作品：《Metal Gear Solid：Portable Ops》

提到 MG 的真正起源 RAXA，就不得不说到它的设计师格兰宁。

亚历山大·列诺维奇·格兰宁是格兰宁设计局（OKB-812 Glanin Design Bureau，前苏联的武器设计单位多以该机构的领导者姓氏作为前缀）的领导者，作为一个天才的武器设计师，他领导完成了第一种机动发射式核导弹 SS-1C 的开发，也已经设计完成了 MG 的蓝图。但这种在技术上过于超前的两足核搭载战车无法得到崇尚钢铁洪流式地面战争的苏联高层的亲睐，这让格兰宁的荣誉感受到了极大的挫折，只能在办公室里成日借酒消愁。他计划将 MG 的设计方案交给自己的美国老友艾默里克博士（即“Otacon”哈尔·艾默里克的爷爷），以期将自己的智慧结晶变为现实。

在遇到当时代号为“裸蛇”的大首领之后，他决定借他人之手摧毁“峡谷虎”的原型，以除掉自己的竞争对手。但格兰宁还没有活到“峡谷虎”瘫痪的一刻，就被沃尔金疑为是间谍，将其装入油桶内拷问致死。在游戏结束后，左轮山猫同 CIA 首脑进行的电话中，左轮山猫提到格兰宁死前还没有将 MG 的资料送给美国，作为《MGS3》中忽悠手法最为高明的角色，“小山猫”极有可能获得了 RAXA 的技术资料，并通过自己的渠道将这些资料交给了美国政府。

在“食蛇者行动”结束后，索科洛夫被苏联当局逮捕，并以叛国罪关押在劳改营中。虽然他最终被大首领的宿敌 Gene 解救到美国并同自己的家人再度相聚，然而这并不意味着他彻底地拥抱了自由。索科洛夫永远也无法逃脱自己作为武器设计师的命运，作为回报，索科洛夫加入到以格兰宁的 MG 设计方案为蓝本制造的 RAXA 的开发中去。1970 年，RAXA 的试作型完成了，在随后发生的 San Hyeronimo 事件中，RAXA 展现在了世人的面前。

RAXA 的头部同后来在影子摩西岛事件中登场的 REX 非常类似，但由于索科洛夫无法解决双足动力结构的技术难题，RAXA 使用了爬行动物的四足式设计，这是从“峡谷虎”的传统机械构造向仿生机器人进化的第一步。在设计思想方面，RAXA 同索科洛夫制造过的“峡谷虎”也有非常大的差别：RAXA 是发射多弹头分导式核导弹的机动平台，具备同时对多个战略目标实施核打击的能力。由于导弹的射程有限，RAXA 也无法像“峡谷虎”那样通过加速来提升打击半径。为此，RAXA 需要像卫星那样被装载在运载火箭的顶部，然后发射到距离目标区域上空 3000 英尺高度将其分离，然后通过降落伞进行空降，再进行核武器发射。

在《潜龙谍影 掌上行动》中大首领意图摧毁的 RAXA 实际上只是一台样机，当然它并不是一无是处的，至少为真正的 RAXA 送入基地的地下发射井赢得了时间。这台正式名称为 ICBMG（Intercontinental Ballistic Launch Capable Metal Gear，洲际弹道导弹搭载型 MG）的燃烧战车被顺利装入了火箭并完成了点火，但在大首领和叛军士兵的努力下，在发射后并没有发挥任何作用就坠毁了。



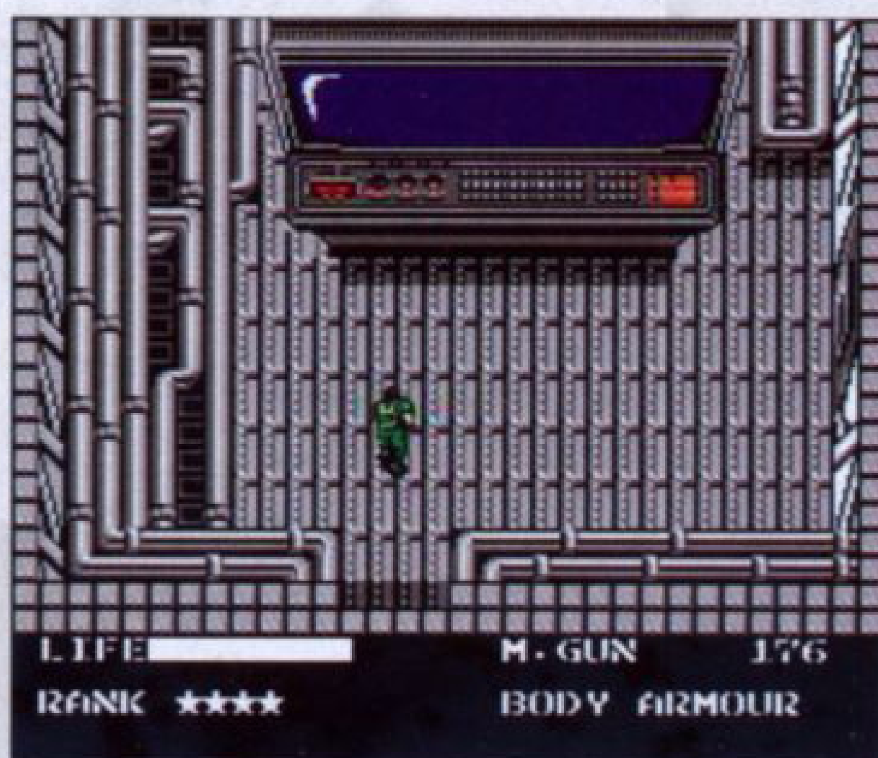


袭向“爱国者”的第一波

Metal Gear TX-55

登场作品：《Metal Gear》、《Metal Gear：Snake's Revenge》、《Metal Gear：Ghost Babel》

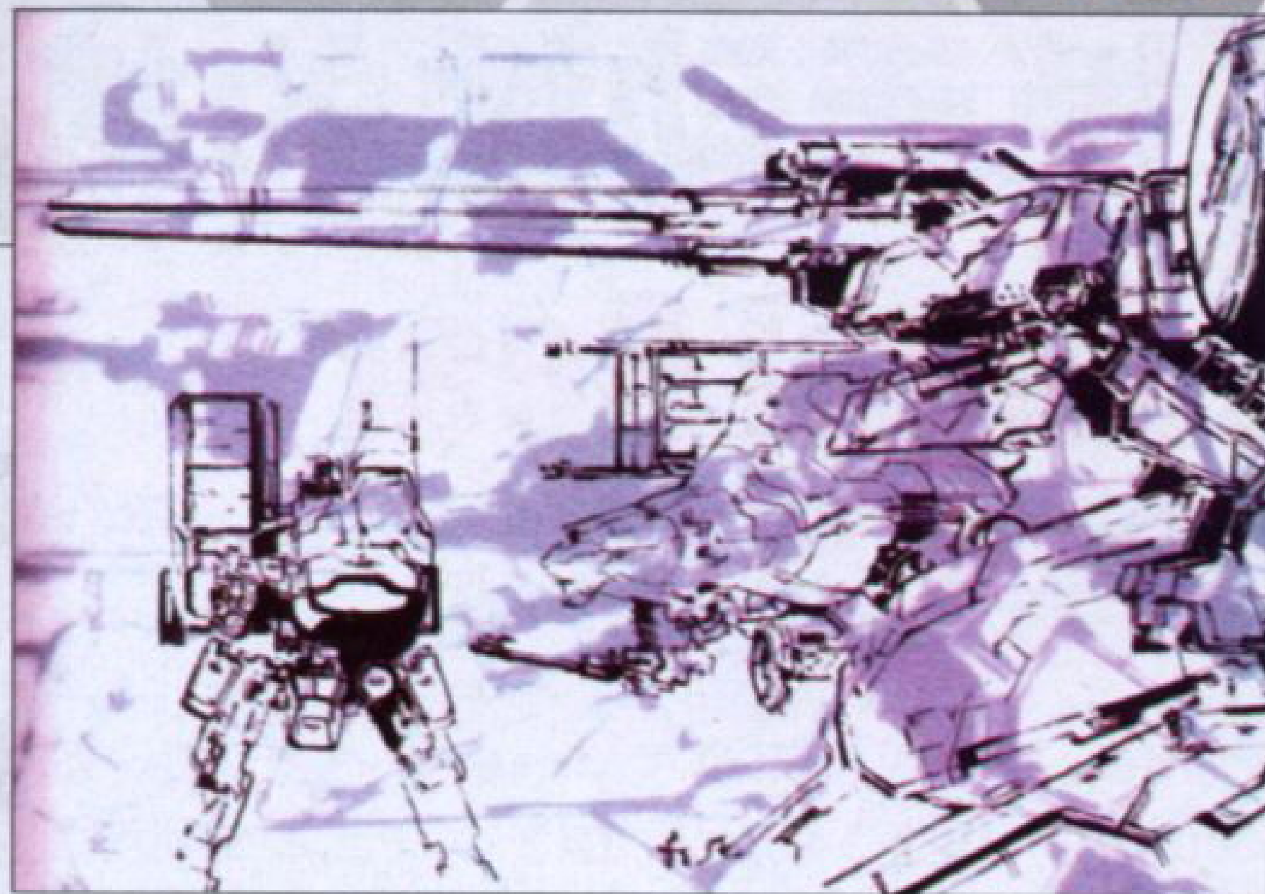


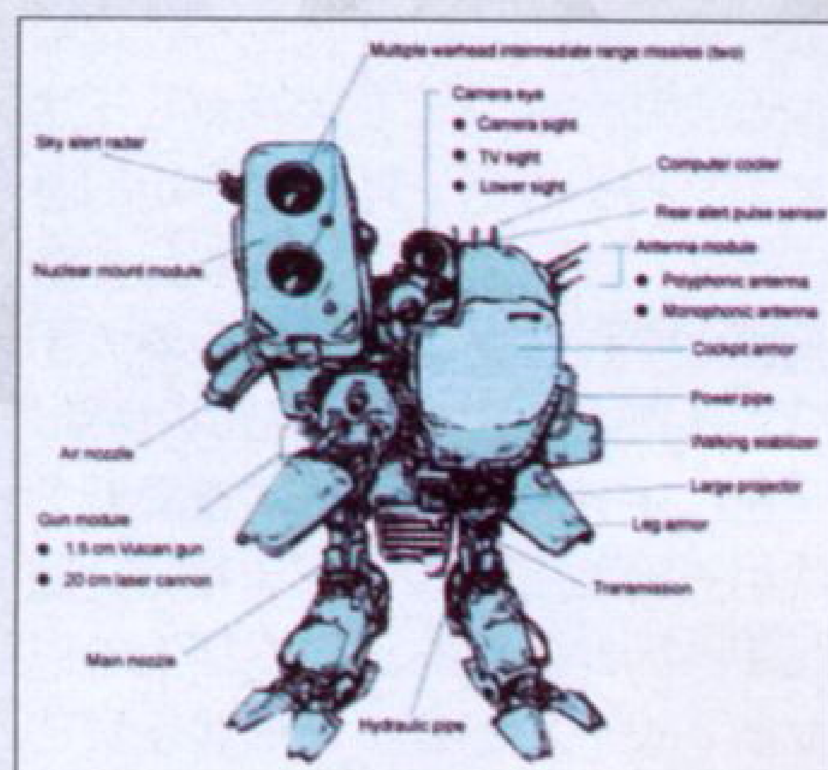


出现在系列初代作品中的TX-55并不是第一款MG，但作为整个系列的开端，TX-55确立了游戏的主题和MG的主体样式，并为后续MG型号的造型设定打下了基础。

TX-55由长相酷似爱因斯坦的前东德科学家迈德纳博士（Dr. Drago Petrovich Madnar）制造，为了让自己的军事要塞“世外天堂”能够拥有核打击力量，大首领在迈德纳前往美国的途中将其绑架，并以其女儿的生命为要挟，使其利用格兰宁留下的技术资料来开发MG。大首领首先是将TX-55作为一件核威慑武器使用，有了能够对地球上任何地区发动核打击的这个划时代核武器机动发射平台之后，“世外天堂”就成为了敢于与任何国家叫板的无敌要塞，大首领建立雇佣兵帝国的理想也将得以实现。由《MGS4》的剧情揭示，大首领之前的反叛以及先后在多个地区领导雇佣兵集团所发动的叛乱都是出于对抗“爱国者”的正义举动，而TX-55正是大首领准备发动对“爱国者”第一波攻击的王牌武器。

此外，Metal Gear TX-55实现了格兰宁最初的两足步行战车设计理念，主武器为中程多弹头弹道导弹，自卫武器包括20mm火神炮和一门激光炮。它的弱点同样在于革命性的行动方式：TX-55之后MG的典型特征是脚踏式机器人设计，这使得它们能在各种复杂的地形上实施机动，可以跨越沟壑、上下台阶、具有广泛的适应性，主要设计难点是机器人跨步时自动转移重心而保持平衡的问题，尽管迈德纳解决了这一难题，但TX-55的传动部分是最为脆弱的，使用塑胶炸药即可彻底瘫痪。事实上，TX-55的武器库和实战威力从来没有得到过展示，在建造完工前就被索利德·斯内克成功摧毁。





▲ Metal Gear TX-55 机械设定图

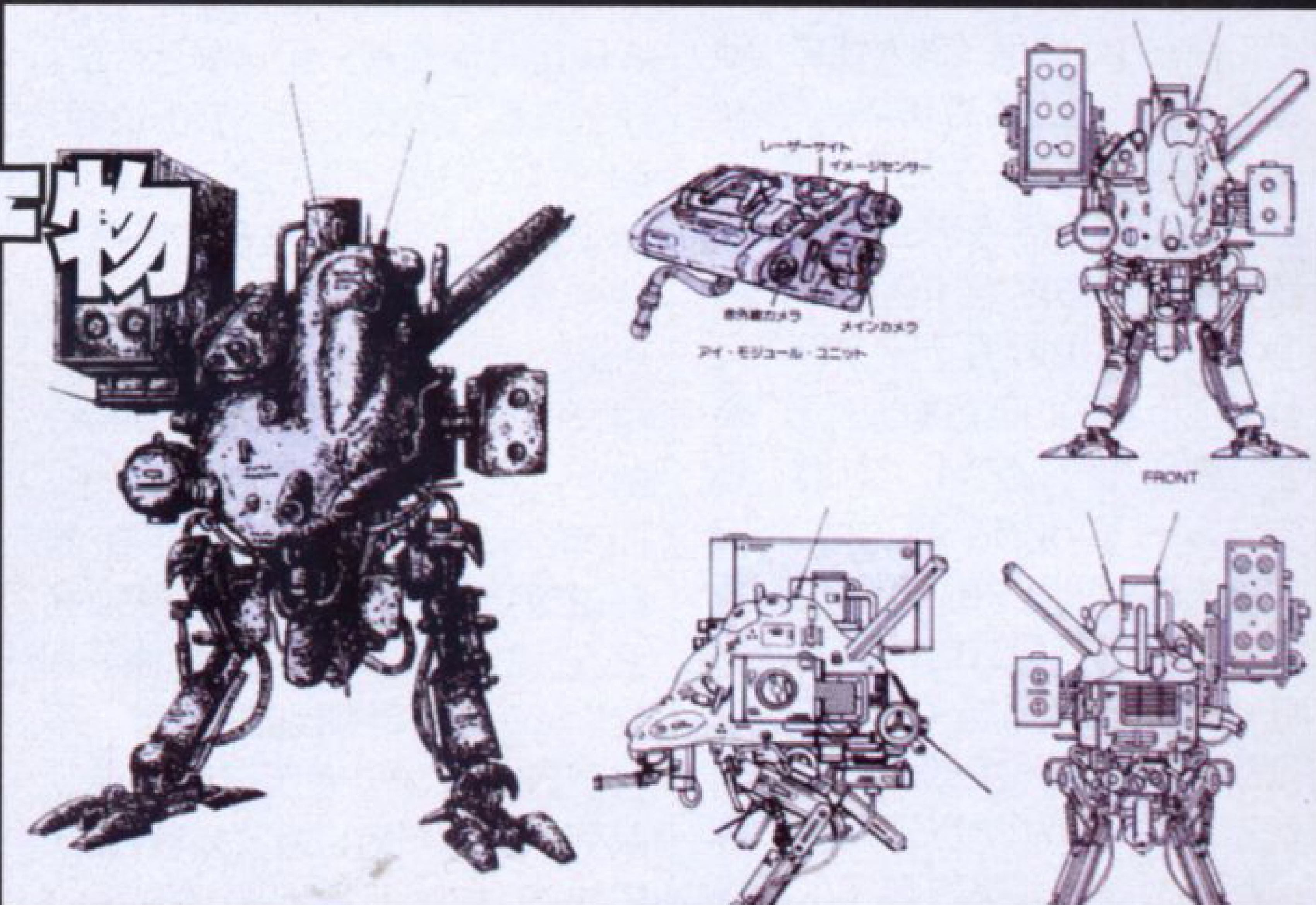
补充说明

在随后的《Metal Gear：Snake's Revenge》中，TX-55的新版本，这台并非由小岛秀夫主导制作的劣质游戏中的MG名称也毫无创意——MG2。此外，在GBC上推出的外传作品《潜龙谍影 幽灵通天塔》的Stage 9中出现了当年被Snake摧毁的TX-55残骸。移植到FC平台上的《Metal Gear》中并没有TX-55的登场，取而代之的是一台用于控制MG的超级电脑。

自由意志下的新生产物

Metal Gear D

登场作品《Metal Gear 2：Solid Snake》





作为TX-55的改进版，Metal Gear D同样是由迈德纳博士制造，但这一次他和家人的生命并没有受到威胁。为了报复自己被美国科学界排斥，他自愿为大首领设计建造了这一新型MG，使之成为了桑给巴尔国用于制衡超级大国的终极力量。

一门火神炮、一挺5.56mm机枪和六发导弹仓的基本武装，使得D的火力大为加强，它的驾驶者即是在《MGS》中以神秘忍者身分出现的“灰狐”。在斯内克和MG的对决中，灰狐重伤致残。

补充说明

除了Metal Gear D以外，小岛秀夫在这款作品中还准备加入一种不具备核武器搭载能力、专门用于为Metal Gear D进行火力支援的小型MG——Gustav（Metal Gear G），但由于游戏开发时间不足，这一目标并没有实现，在迈德纳和斯内克的对话中曾经提到了这一支援型MG。毫无疑问的是，在《MGS4》中登场的“月光”接替当年的D型履行了这一使命。在《MGS3》中的格兰宁办公桌上，我们还可以看到D型与“霸王”的设计稿，这显然是小岛的恶作剧。

METAL GEAR

撼天动地的核子恐龙

Metal Gear REX

登场作品：《Metal Gear Solid》、《Metal Gear 4：Guns of the Patriots》



1964年格兰宁完成了Metal Gear REX"霸王"的设计，由于计划得不到军方的支持而搁浅。事实上，这个设计以60年代的科技是根本无法完成的：MG的特点就在于生物和机械的混合，其双足行走的基本特性，涉及到当时才刚刚起步的机器人学科：整个60年代机器人研究主要集中在机械手的感知和运动，至于行走关节运动和行动避障能力的相关研究直到70年代末期才开始起步。因此我们看到以索科洛夫以此蓝本设计出的是一个形状怪异的巨型机械爬虫，迈德纳的设计方案，在其用于行走的双腿上也存在致命缺陷。直到艾默里克博士的孙子哈尔·艾默里克再次承担起这一机械恐龙的设计任务。

军火商Arms Tech在启动"霸王"计划后面临严重的财政危机，没有充足的资金支持，这个融合当时最新军事科技的武器系统是无法继续下去的。而作为一种进攻型核武器运载/发射平台，美国政府也无法光明正大地予以资助。国防部高级项目设计局（DARPA）总裁唐纳德·安德森（Donald Anderson）在收取巨额贿赂后，决定以黑色资金秘密支持"霸王"的研发，而美国陆军就是这种武器的客户。就在其原型机运往影子摩西岛进行电磁炮测试之时，叛乱的猎狐犬特种部队将其据为己有，这就是《MGS》的故事中所描绘的"影子摩西事件"。

"霸王"为单人驾驶式设计，这是MG的基本特性之一，只要一个驾驶员就可以控制行动、火力和资讯系统。整个座舱为全封闭结构，这保证了乘员的安全性，外界感知依靠VR界面进行。"霸王"的"眼睛"就在左肩的巨大天线罩内，无论是用于控制核弹发射的火力控制系统还是用于感知外界战场信息的高分辨率摄像头全部安装在这里。当然，这也是"霸王"的最大缺陷：一旦雷达受损，"霸王"就变成了瞎子，乘员如果要坚持继续作战，就必须打开驾驶舱的舱盖以目视的方式观察目标。在《MGS4》中的"霸王"对"海魔鬼" 大战中，老蛇驾驶的那台"霸王"就是当年被自己击毁后并重新修复的那一台，因为已经没有了雷达和电磁炮，他只能将舱盖打开，以这种极为危险的方式对抗利奎德·山猫所驾驶的"海魔鬼"。

除了用于发射核弹的电磁炮，"霸王"自身的武装还包括座舱下的激光发射器（在《MGS4》中具有三段蓄力攻击的特点）、两门火神炮以及大量携带的反坦克导弹。与以往MG不同的是，"霸王"的足部并不存在任何结构上和防护上的缺陷，厚重的装甲可以保证C4炸药、RPG火箭筒甚至由坦克发射的破甲弹都无法威胁"霸王"的行动。此外，它的双足也能作为武器，可以将接近自身的士兵和装甲车辆轻松碾碎。

"霸王"最具革命性的设计当属用于发射核弹的电磁炮。电磁炮的工作原理与传统的化学能火炮完全不同：将弹丸夹在两条导轨之间，在导轨接通电源后通过磁场与电流相互作用产生强大的洛仑兹力为弹丸加速，可以在瞬间将弹丸的发射速度提高到一个十分惊人的水平。以电磁能代替化学能用于发射核武器，既不会产生化学燃料燃烧喷射所形成的尾焰，又能将热辐射的指数降低到一个十分小的标准，如此一来，对方的军用侦察卫星根本无法判断出核弹发射的准确位置——电磁炮赋予了"霸王"完全隐形的核武器投送能力。核大国对王牌战略力量的使用之所以只停留在威慑的层面，并不是因为在技术上无法令发射的核武器突破对方的拦截网，而是担心自身无法在对方的核反击下幸免。惟有在实施核攻击后免于遭受对方核报复的措施，就是要求能够在第一轮核攻击中将对手从地球上彻底抹去，实现这个目的显然是十分困难的。可以说，对等毁灭的前提带来了今天核时代的和平，而"霸王"的出现却将这种"对等毁灭"的规则彻底撕碎。只要拥有了"霸王"，就可以在敌人毫不知情的前提下释放核子恶魔将其彻底吞噬。正是因为具有核武器投送能力的电磁炮，《MGS4》中的利奎德·山猫与老蛇这对兄弟才在影子摩西岛重新相遇。

《MGS2》在剧情上饱受批评的很大一部分原因，就在于其所采用的设定上融入了很多现实中不存在的虚构科技，这使得"信息在多大程度上决定人的存在"这一主题无法得到表现，这也是很多人认为《MGS2》过于隐晦的原因。玩家不愿意去就过于脱离现实的科技进行深入了解，也就不在乎导演究竟要表达什么。而《黑客帝国》中用电池和机器的关系作为整个世界观的切入点，让观众能够顺利地吸收故事的内容，并能进行主动探究。"霸王"所具备的"低可见性核弹投送"能力之所以会给玩家带来压迫感，是因为它所采用的技术均是现实中存在的，无论是电磁炮还是超小型核武器，要么已经具备很高的实用性，要么正处于拥有完整科学理论的试验阶段，这也是"霸王"成为MG迷心目中当之无愧的No.1的原因。

虽然"霸王"所采用的技术在理论上是可行的，但在目前的技术条件下真正付诸实施还是有相当大的困难。这是因为电磁炮的发射所需要的电能巨大，以目前已经实验



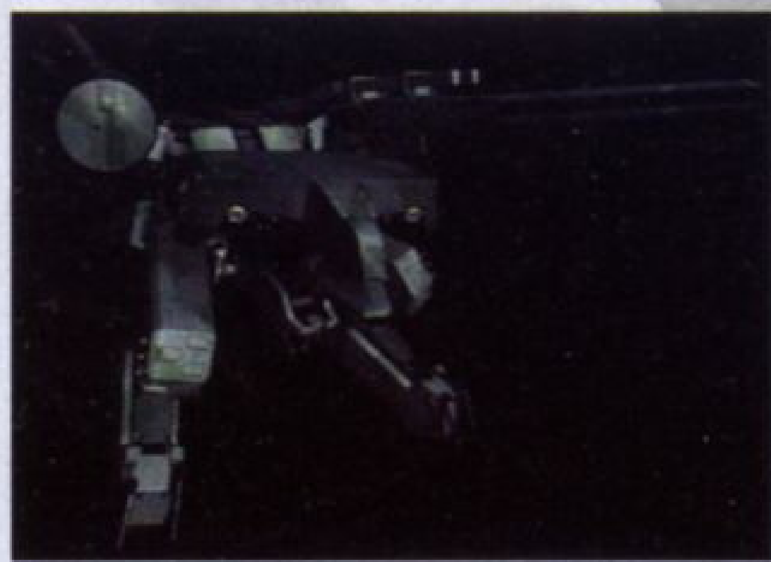
补充说明

在GBC外传《潜龙谍影 幽灵通天塔》中出现的Metal Gear GANDER"憨鹅"相当于"霸王"的强化型，它所携带的用于核武器发射的电磁炮增加到两具，自卫武器方面也增加了导弹和一具针对飞行器的攻击吊舱。针对"霸王"射击死角的缺陷，"憨鹅"还安装有一门火焰喷射器。尽管《幽灵通天塔》和后来的"《MGA》系列"一样拥有独立的故事，但这款GBC作品依然同《MGS》正统系列作品有着一定的联系。它交代了系列初代中"世外天堂"解体后的故事——美国政府从废墟中回收了TX-55的数据，并以此继续对MG的研究，其产物"憨鹅"被游击队"真杜拉解放战线"夺走，其基地就设在原来的"世外天堂"所在地。《幽灵通天塔》同样对初代中的"世外天堂"进行了解释：原来"世外天堂"是由美国军方资助的专门用来打击非洲反美武装而设立的雇佣兵组织，大首领当年就是作为该项目的负责人。而大首领创建"世外天堂"的动机和心路历程，小岛秀夫用《食蛇者》和《掌上行动》两款作品才给出了最完整的说明，到了《MGS4》中干脆又将玩家所掌握的一切全部推翻。值得一提的是，在《幽灵通天塔》中的Special Stage Select(VR模式)中，玩家会扮演一名叫杰克(Jack)的士兵进行斯内克完成过的关卡，而《MGS2》中的杰克（雷电）同样进行过以斯内克真实战例为基础设计的VR训练，由于剧情、人物、MG以及与初代的关联性，很多玩家将《幽灵通天塔》当成了系列的正统作品，为了划清界限，后来在PSP上推出的"《MGA》系列"的剧情从一开始就被宣传为平行世界。

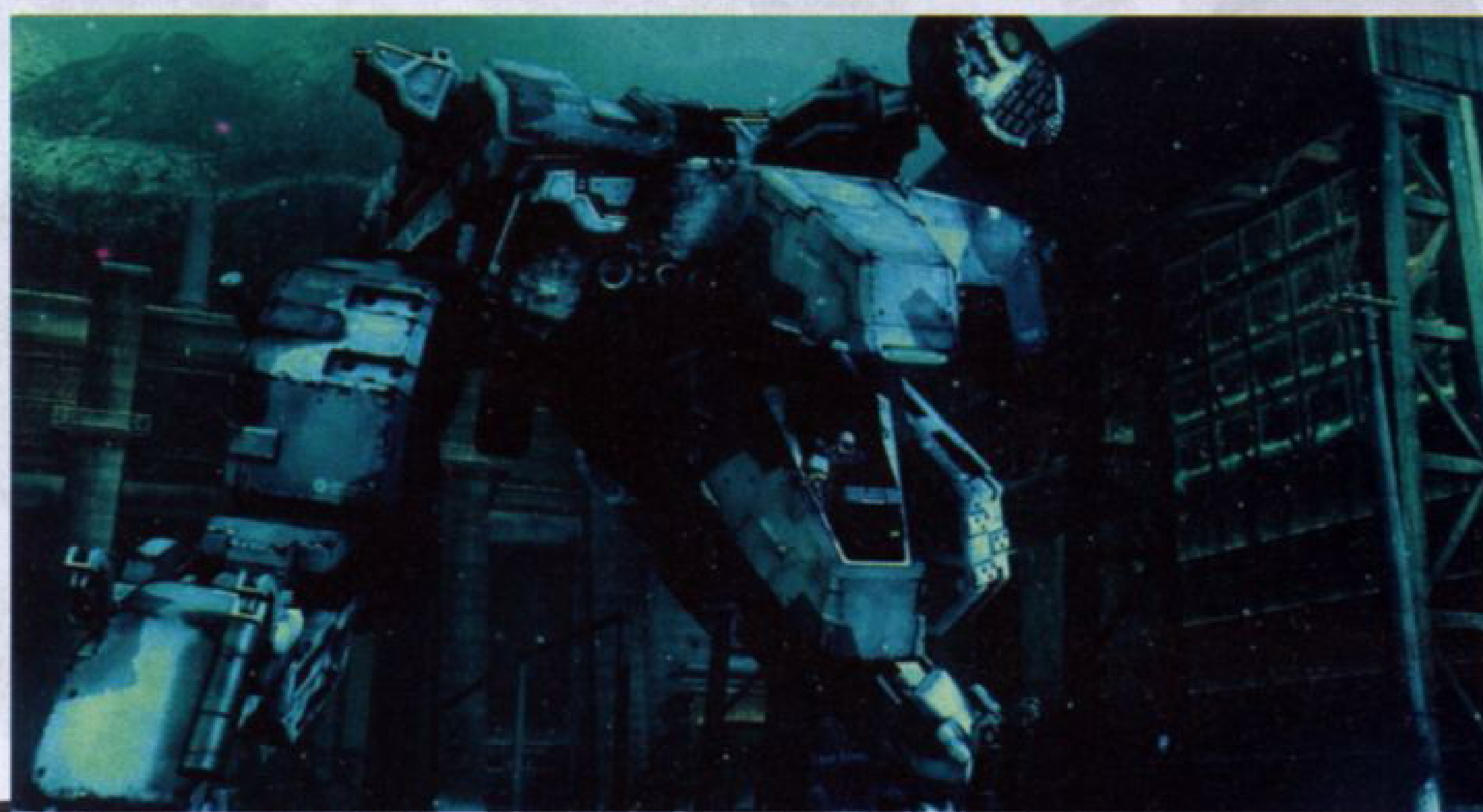
"憨鹅"曾经是新川洋司为"霸王"所作的候补设计稿之一，尽管在武器上要强于REX，但正如它的名字所表现的那样，"憨鹅"并没有"霸王"所透出的那种震天动地般的霸道的气息，看上去仅仅只是一台普通的机甲。

成功的电磁炮威力来看，如果要将一公斤重的弹丸加速到 2500 米／秒的发射初速，需要 3.125 兆焦耳的能量，目前美国海军研究的 64 兆焦电磁炮所能推动的弹丸重量只有 20 公斤，20 公斤弹丸以 7 马赫（马赫数，即飞行物体在空气中的运动速度与该高度远前方未受扰动的空气中的音速的比值，通常可理解为音速的倍数）飞行 360 公里后自身所剩余的能量仍足以给一艘航母带来毁灭性的打击。但这种试验型电磁炮的发射技术只能满足推动相当于核弹头质量二十分之一的模拟用弹丸。2008 年 1 月 31 日，美国海军进行的 1068 万焦耳电磁炮试验中，发射时需要的功率为 1000 兆瓦，这意味着就算是世界上吨位最大的尼米兹级航空母舰所搭载的核反应堆也无法在瞬间提供如此高的能量。因此，电磁炮只能使用体积庞大的蓄能器，因此这种电磁武器只能装备在大型军舰上，以“霸王”那样的身躯是根本无法实现的。

不仅如此，目前的试验型电磁炮在射程上仅能达到传统化学能火炮的十倍，显然无法实现“霸王”所具备的核武器跨洲际发射能力。并且，电磁炮发射对弹体的制作材料、空气动力外形等方面都有严格的要求，由于炮弹在发射时所获得的加速度会达到地球重力加速度的 45000 倍，弹丸中携带的电子设备必须经受得住这种超高负载的“摧残”。目前试验中的电磁炮只能用重量轻、密度低的金属（如铝）加工成实心弹丸。对于核弹而言，其内部的精密设备根本无法经受超高速带来的冲击。



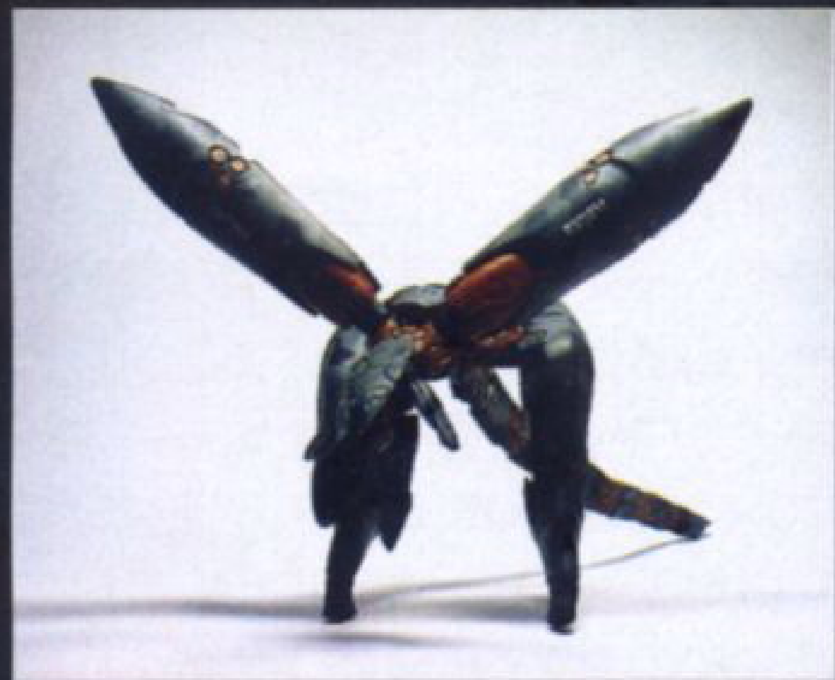




诡异的冷血妖兽

Metal Gear RAY

登场作品：《Metal Gear Solid 2：Sons of Liberty》、《Metal Gear Solid 4：Guns of the Patriots》



影子摩西事件结束后，作为猎狐犬特种部队唯一幸存者的左轮山猫将“霸王”的技术资料经过黑市传播出去，结果各种 MG 的变体在世界各地出现。娜塔莎（Nastasha Romanenko）、斯内克和 Otacon 组建了非政府组织“慈善事业”（Philanthropy），追踪这些打破核平衡的科技怪兽，并将其一个个摧毁。另一方面，感到 MG 威胁的美国军方也开始启动反制计划，作为反 MG 的 MG——灵动的冷血机甲妖兽“海魔鬼”很快被制造出来。它的原型于 2007 年在经过华盛顿大桥运往预定演习海域的过程中遭遇劫持，这也是《MGS 2》的故事起点。

“海魔鬼”的原型为 20 米高，拥有可以容纳一人的驾驶舱，整体呈流线型，以适应水中机动。为了减小阻力，外挂武器都采用了吊舱式设计。“海魔鬼”计划在海军陆战队中服役，因此它具备两栖作战能力。两侧巨大的“翅膀”起到鱼鳍的作用，前后运动可以产生推力，由于无需传统的螺旋桨推进器，“海魔鬼”在水中发出的噪声甚至比最先进的泵喷射推进器潜艇还要低，非常适合对敌方的大型舰艇进行偷袭。由于尾部具有粗长的设计，因此便于精确控制机体的航向，并且可以在水中实现鲨鱼那样的复杂机动动作。由于不再担负有发射核弹的任务，“海魔鬼”的行动更为灵活，其行动速度和跳跃能力都堪称历代之最。基本武器不再仅仅充当自卫用途，而是对各种距离上的敌人构筑了一道密不透风的火力网：“翅膀”两侧安装有一对机枪，机体上还安装有可以发射反坦克导弹和集束炸弹的武器吊仓。

“海魔鬼”所携带的武器均为常规武器，像反坦克导弹这样的装备在对抗其他 MG 时是无效的，更不要说是偷袭对方的大吨位战舰了。为此，“海魔鬼”特别还被安装一种了极富有想象力的动能武器——高压水炮。使用前“海魔鬼”会将海水从嘴部下方的舱口吸入体内密封舱，然后加压后以五倍音速的速度呈直线喷射出去。在这样高速的水柱冲击下，无论是驱逐舰还是航空母舰，就算是坚固的海上建筑平台也能被高压水炮喷出的高速水柱切割开来。因此，“海魔鬼”对于任何海上目标来说都是可怕的噩梦——它甚至了具备改变现代海上作战样式的实力。

具有生物的行动特性一直是 MG 的一大标志，这一特点被“海魔鬼”发挥到了极致，这不仅仅体现在外观，更表现于实战性能：由纯钛烤瓷合金打造的流线型外表不仅可以在水下灵活运动，而且还可以让从各个方向射来的弹丸在击中“海魔鬼”本体后发生跳弹的几率增大。以人造纤维打造的“肌肉”连接身体的各个部分，由于采用了生物机械控制原理，“海魔鬼”的控制效率是传统的机械、液压混合式传动方式所无法匹敌的。此外“海魔鬼”还有按照动物中枢神经系统设计的控制系统，将驾驶舱与机体上无数的传感器向连接，这种



补充说明

“海魔鬼”的设计早在《MGS 2》投入制作的多年前就已经成型，在《MGS》的资料片中达成 VR 模式 100% 完成度后，玩家可以看到 PS 机能所演绎的这台海中妖兽。

在《MGS 3》的格兰宁办公室内，玩家可以看到“海魔鬼”和“霸王”的微缩模型放置在这位 MG 之父身后的桌子上，此外还有 Z.O.E 中的杰弗帝（Jehuty）的模型，这位老爷子的思维确实是相当超前的。

量产版型“海魔鬼”是第一种无人驾驶型的 MG，系列正统作品中的 MG 中只有无人和单人两种驾驶模式。而在外传《MGA》中出现的 Metal Gear KODOQUE 则出现了完整的控制室，使用哨兵机器人作为防护。在《MGA 2》中甚至还出现了一种可以将驾驶舱弹射出去的 MG——Chaloth Ha Qadesh。

发散式的操控模式使得机体的任何一个部分在受到重创后，整个控制系统均不会出现断路，驾驶者依然可以控制健全的部位进行战斗，同时也让“海魔鬼”具备了丰富多彩的“肢体语言”。在外壳受到打击后，像毛细血管那样遍布全身的真空管内会释放出红色的纳米修复液，但结合部的“肌肉”组织无法承受重火力的杀伤。当然，从玩家的角度观察，发射毒刺导弹命中这个长着眼睛、嘴巴的怪物后，喷洒出来的“血液”和它的“尖叫”，更增加了其“妖兽”的真实感。

归属美国海军名下的量产型“海魔鬼”在配置上有一定的缩水，如只安装有一个传感器，装甲也较薄。当然，量产型对应的作战任务也有所不同：它们是作为巨型水下机动要塞“玄武”的贴身卫士存在，更重视水下作战能力。因此被设计成无人驾驶，由“玄武”的人工智能程序G.W控制。当量产型被雷电全数破坏后，左轮山猫依然驾驶着原型机成功逃脱。在《MGS 4》中登场的“海魔鬼”装备有双传感器和驾驶舱，这就是由山猫当年在《MGS 2》的巨壳事件结尾抢夺的那架原型改造而来的，其最大的改变在于去掉了尾巴，机体右侧的海军标志字样“Marine”也改为了“Outer Heaven”。就《MGS 4》中“海魔鬼”的实战表现来看，它并不是已经被卸掉电磁炮系统的“霸王”的对手，其中狭窄复杂的战场环境给予了“霸王更多”的地形优势，让近距离下“霸王”那些自卫武器的强大火力和力量上的优势得到了最大限度的发挥。当然，利奎德也没有很好地利用“霸王”视野和机动性的劣势来偷袭对方，而是选择了正面对决的方式。



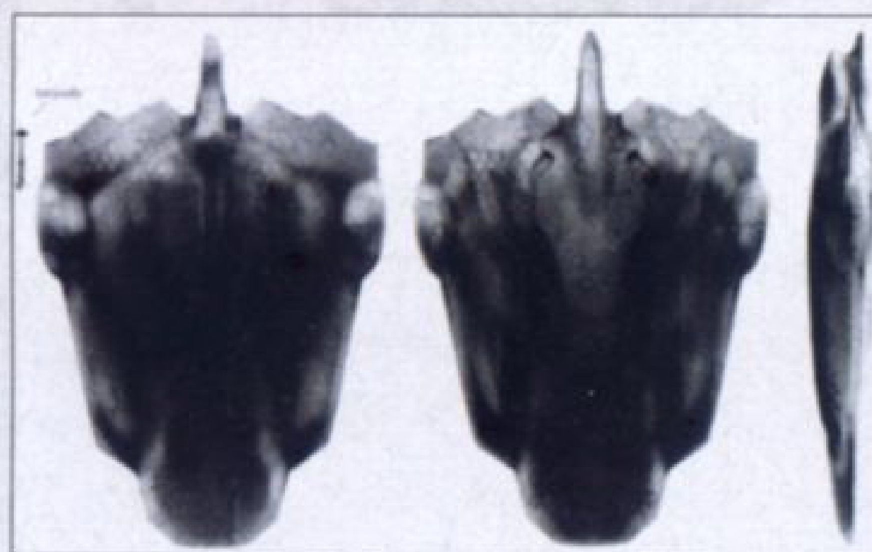




赢得信息时代战争的水下要塞——“玄武”

Arsenal Gear

登场作品：《Metal Gear Solid 2：Sons of Liberty》





“玄武”是由“爱国者”组织为了赢得信息战而设计建造的水下巨型机动要塞，它依靠为了解决石油污染危机而修建的“巨壳”（Big Shell）作为掩护，作为最大的MG，其全貌并不为人们所了解——在索利德·斯内克尾随“海魔鬼”跳入海中，一直到雷电同索利达斯在联邦议会大厦屋顶对决之间的这段时间内，有表现“玄武”冲上曼哈顿岛造成严重破坏的一段精彩动画，但由于众所周知的原因，这一精彩的桥段从游戏正式版中删除了。

“玄武”的设计目的是监听、封锁、修改互联网资讯，以达到“爱国者”控制人类社会的目的。它象征着21世纪人类的终极斗争形式由全面毁灭的核战争形态，向文化、资讯和谍报战争的转换。其内部防御力量是代号为“天狗”的特殊部队，他们使用动力骨骼、P90冲锋枪和武士刀作战。外围则有25台量产型的“海魔鬼”构成的防御圈。“玄武”完全以无人方式运作，Otacon的妹妹艾玛·艾默里克（Emma Emmerich）开发的G.W负责打理这个巨型要塞的一切，“玄武”的缺陷在于其自身并没有主动进攻的能力，其核弹发射能力并不是为了物理杀伤，而是依靠高空核爆后所产生的强电磁脉冲来瘫痪地面的电子设施，以摧毁系统系统的方式来完成对人类社会的控制。就《MGS4》中所表现的“全面控制下的战争”来看，“爱国者”已经通过武器ID认证的方式控制了小到手枪，大到航母编队的人类战争机器，安装有SOP的士兵，其一举一动，甚至是情绪都可以受到“爱国者”的左右。为了对抗“世外天堂”，美军不得不将老旧的密苏里号战舰拖出来重新使用，因为它没有安装任何现代化的电子设备。

《MGS2》的资料碟《档案》（Document of 《MGS2》）中提到，除了出现在MGS2中的这架资讯战要塞以外，还有多个“玄武”静静的躺在世界各地，是爱国者达成控制的重要工具。MGS4中出现的“方舟”就是这些“玄武”中的一台，在“巨壳”事件后，利奎德从爱国者那里抢夺了一台“玄武”，并将其改造为了巨大的深海潜龙，代号“世外桃源”，是这个组织的大本营。“方舟”的外型和MGS2中的“玄武”大相径庭，看上去更类似于一艘超大尺寸的台风级战略潜艇。“方舟”依然由无人版RAY进行护卫，MGS4中显示RAY的搭载方式类似早期科幻文学作品中“飞艇挂飞机”的方式，当其第一次在影子摩西岛外的海面上浮起的时候，其外壳上还有类似总统山雕刻风格的头像，从左到右分别属于索利达斯、索利德、利奎德和大首领。内部由大量的“月光”和“天堂骑兵”特殊部队士兵进行保护，还有为数众多的无人战斗机器。利奎德计划将影子摩西岛上REX残骸中的电磁炮安装在“方舟”上，然后发射核弹来摧毁安装在人造卫星中四个AI的主控制系统——JD。由于SOP系统已经被利奎德劫持，正义力量齐聚此时惟一能够活动的密苏里号战舰，试图追踪“方舟”的位置。在其浮出水面打开武器仓准备发射电磁炮的时候，密苏里号全力与其缠斗，掩护梅丽尔、老蛇等人以弹射的方式进入其内部。在桑尼和奈奥米编写的FOXALIVE病毒作用下，“天堂”的电磁炮无法运作，试图攻击密苏里号驾驶舱的RAY也瘫痪，病毒在几个AI之间相互传染，很快就导致了控制世界的AI系统的全面崩溃。

补充说明

G.W是“玄武”的AI，用于扫描互联网以及各种传统媒体的讯息，及时删除“对人类有害的信息”（根据“爱国者”的说法），由艾玛发明。利用20世纪末的千年虫问题，“爱国者”在修复软件中捆绑了G.W的后门程序，从而让他们取得了信息时代的控制权。

曼哈顿事件中，G.W顺利地控制雷电，使其相信自己是猎户犬部队的一员，作为精英力量投入到对约翰逊总统的拯救行动中去。在艾玛的病毒发挥作用之后，G.W开始陷入混乱，“海魔鬼”编队无法运转，而失控的“玄武”也加速驶向曼哈顿岛。G.W所担负的S3计划（被左轮山猫解释为训练最强战士的VR系统而进行的VR项目Solid Snake Simulation，被“爱国者”解释为信息控制实验Selection for Societal Sanity）被另一个姊妹AI——J.F.K担负。J.F.K使用坎贝尔上校和罗斯·玛丽的声音向雷电灌输S3计划的本质，显得更加的智能，G.W是“爱国者”的工具，而J.F.K则充当了“爱国者”的代言人。《MGS2》中出现的两个AI，显然代表了美国历史上两位总统——乔治·华盛顿（George Washington，G.W）和约翰·肯尼迪（John F.Kennedy，JFK）。《MGS4》中的几个姊妹AI的名字也都是美国历史上具有深远影响的总统的名字。

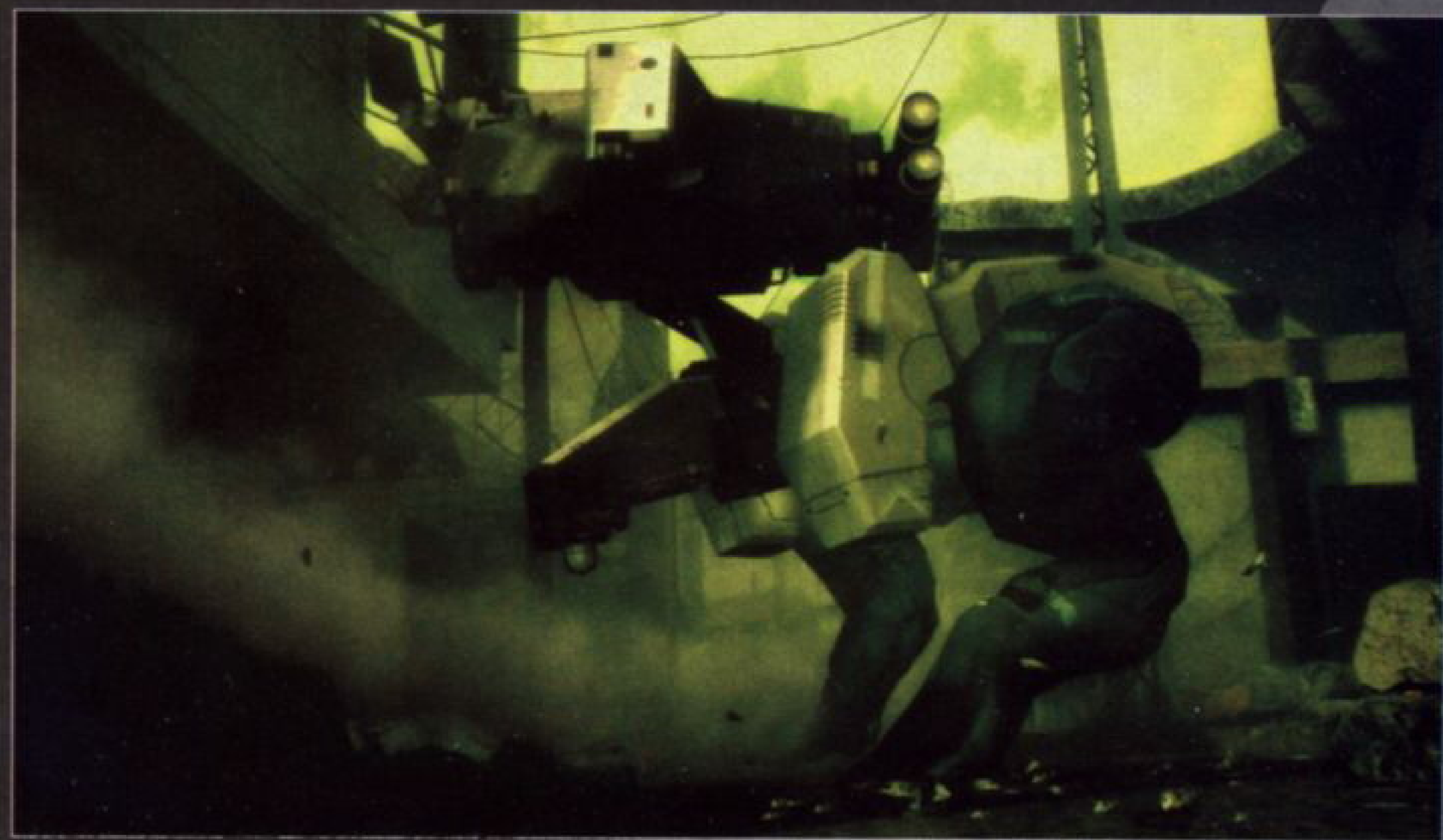
拥有自我意识的生物机械混合体

Metal Gear Gekko

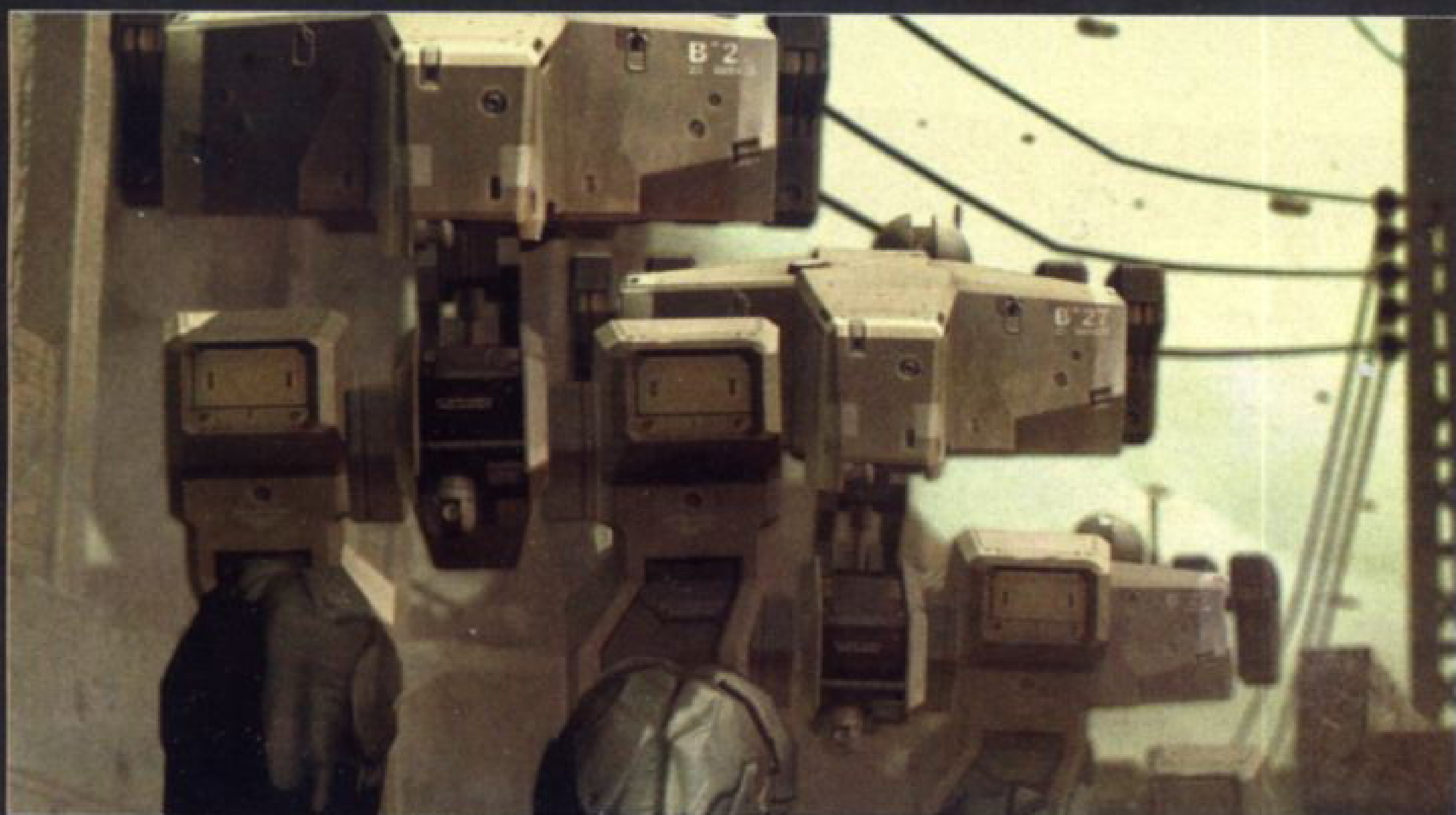
登场作品：《Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots》、《Metal Gear Acid 2》

动漫和游戏作品，是体现日本人超级武器情节的最好舞台。随着战争形态的变化，凡是陆地上出现超级武器必然顶天立地，凡是飞翔在空中超级武器必然遮天蔽日，这样的设定现在已经遭到了广泛的质疑。在精确制导武器和超视距攻击主导现代战争的时代，那些威力同体积成正比的超级武器，只能充当"炸弹磁铁"的作用——我们可以设想一艘没有任何护卫舰艇支援的航母究竟还能有多么大的综合战斗力。可喜的是，在《MGS 2》中，小岛秀夫就已经决定改变MG这种超级武器式的概念，索利达斯这样评价"玄武"："去除了核武器搭载能力和'海魔鬼'的保护，'玄武'仅仅只是一个巨大的钢铁棺材而已。"在火力主导战争进程的第二次世界大战中，丧心病狂的日本海军利用自己最后的王牌——"大和"号战列舰进行所谓特攻作战，让这个无论是防护还是火力都无人能及的巨舰对抗美军的太平洋舰队，最终落得个沉入大洋的下场。在"发现即告毁灭"的信息化战争时代，信息的作用被提高到了无上的位置，这是时代发展的结果，也是《MGS 2》的故事中所反复强调的内容。

2007年由迈克尔·贝执导的动作大片《变形金刚》在票房上取得辉煌业绩的同时，其对变形金刚和人类力量对比的"颠覆性"设定受到了金刚迷们的广泛指责。如果单从军事的角度去看，变形金刚本身在双足站立状态下的重心很高（MG同样有这样的缺陷），其NBE生命体的特性可以随时调整以维持平衡，但机械控制下的稳定性就要大打折扣，而且类似轴承之类的关节零件都裸露在外。任何占据数量优势的重火力在中远距离上与其交手，这种巨型机甲几乎都没有赢的可能。因此，电影版中变形金刚的最大高超之处是伪装成人类熟悉的东西进行掩护，然后实施突然袭击，红蜘蛛干掉了半个中队的F-22战斗机就是在这样的前提下达成的。而在正面交锋中，任何致命性的武器都可以将变形金刚打得满地找牙（参看AC-130的105mm榴弹炮虐杀蝎子的一幕）。传统MG的那种"顶天立地"式设计同样无法适应高科技战争的真实形态。"我们的战争结束了，我们的时代结束了"，集人类科技结晶于一身的新型战争机器，单纯的攻防能力的提升已经无法再保证自己的生存性。







"月光"（Gekko）是由REX的生产商ARM TECH设计的量产化支援型MG，绰号"蜥蜴"（Lizards），美军代号为"欧文"（IRVING），这种小型化、拥有超高机动能力的MG真正实现了格兰宁当初"连接步兵和炮兵的齿轮"的构想，其革命性的设计在于独特的步行机构："月光"使用两条由生物工程技术开发出的强化肌肉腿，代替了机械腿，无论是柔韧性还是爆发力都堪称MG之最。"月光"可以双脚一蹬就跳出几十米，这非常适合在城市街道战场对不同街区内的友军实施快速支援；双腿还能够进行自然的弯曲，让本来有十米之高的"月光"能够以下蹲的姿势进入室内作战；由于没有装甲保护，双腿容易遭到攻击，AI会在很短时间内对受创部位注入绿色的修复液，双腿还能够进行360度的翻转，使得倒地状态下的"月光"也可以瞬间翻身重新站起来；模仿生物的膝关节韧带结构，让"月光"的双腿进行复杂的动作，能够代替部分手臂的功能，它可以抓取一个敌人，掀翻一辆重型卡车，或者直接将使用RPG火箭筒袭击的敌人踢飞。这个一半是机械，一半是生物的新型MG还将心理战作为了战术的一部分，它们会在攻击前模仿日本蝉和牛的叫声，以麻痹、扰乱敌人的感官，随后进行的杀戮则是残暴至极的。

生物部分是"月光"机动力的源泉，也是其致命弱点。斯内克对付攻击月光的常用方法，是先打击腿部的关节，这样可以让月光瘫痪在地。接着打击顶部身上的侦查设备。不过想要击毁月光最有效的方式，还是用RPG直接轰击，或者用大威力武器打击上体和腿部的连接处。说起来，"月光"在《MGS 4》中的真正天敌应该算是雷电才对，他直接割断其立足腿，使其无法用修复液来恢复机体创伤，并且还会直接飞上"月光"的顶部玩只属于秀真的杀阵，在一顿刀光剑影中摆出Pose，然后笑看大队的"月光"喷血而亡。不过在获得Rail Gun之后，"月光"对于斯内克来说也就如同移动标靶了。

无人驾驶的"月光"依靠两个高精度摄像头来观测外界环境，其中的一个安装在头部，另一个则位于髋部，使得"月光"拥有了全方位的战场感知能力。除了被动式信息获取方式以外，"月光"还安装有红外、微光及热成像设备。另一个有趣的辅助工具是从机身下方伸出的光缆触手，不仅可以搜索目标信息，还可以实现对小型敌人的捆绑，甚至连捡起烟头这样微小的操作都能轻松完成。"月光"既可以伴随步兵战斗，也可以以小编队方式集中投入战场对定点区域的目标进行清剿。"月光"的AI同样具有生命体的特征：它可以控制机体表现出得意、骄傲或者沮丧的情绪，也会将大自然掠食者的行动特性作为猎杀行动的基本战术。它们会利用地形进行埋伏，或者主动示弱来麻痹对手，甚至还会在捕获敌人后不立刻杀死，而是肆意玩弄。"月光"的生命体特征，是整个MG家族中体现得最为强烈的，这也让它的行动包含有随机和非理性的成分，这种机械与生物融合而成的"活体"兵器也给了人们更多由于未知而造成的恐惧感和压迫感。

在《MGS 4》中斯内克重返影子摩西岛之后，会遇到一种带有自爆装置的"月光"，这种"月光"的肩部携带有自爆装置。同时有两套全新的侦查系统，一套是装于肩部的雷达，一套则是激光侦测设备，类似照相机的对焦原理，是针对影子摩西岛的恶劣天气条件专门追加的功能。

英雄的战场宠物——Mk. II

Arsenal Gear

登场作品：《Snatcher》、《Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots》



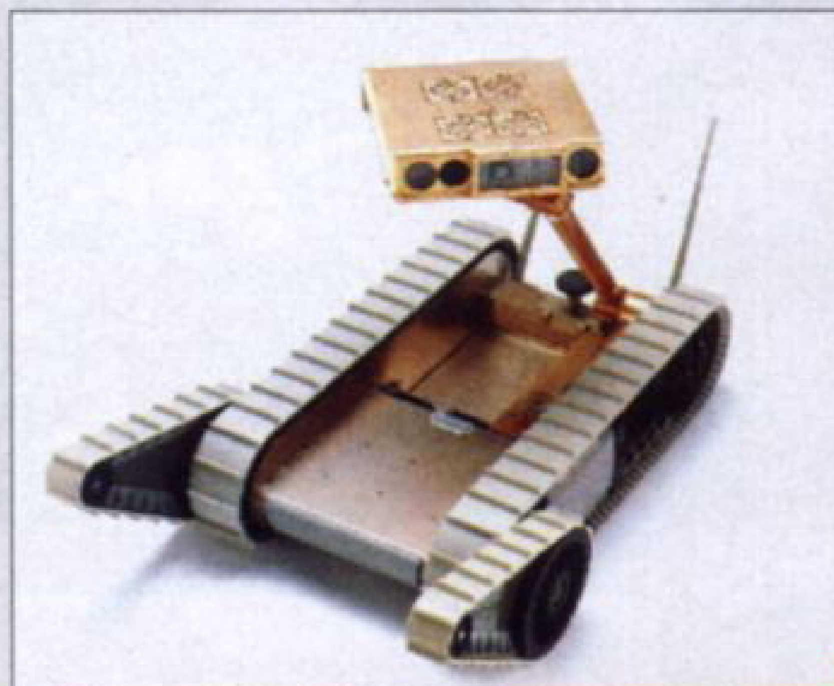
Metal Gear Mk. II的首次登场是在小岛秀夫于1988年开发的冒险名作《掠夺者》（《Snatcher》）之中，它的开发者是反生化机械组织J.U.N.K.E.R的工程师哈利·本森（Harry Benson），作为主角格里安·希德（Gillian Seed）的导航器和移动通讯装置使用，其地位类似《星球大战》中的R2-D2机器人。Mk. II的人工智能具有动态特性，可以根据使用者的个性进行调整，以获得人与机器能力的最大结合。Mk. II装备有一个5寸液晶屏、麦克风和扬声器，这使得它可以成为一台战地可视行动电话，闲暇时候还能扮演搞笑的角色。多功能高精度传感器的安装，又让Mk. II具有强大的环境分析能力。SEGA-CD版是《掠夺者》剧情、系统和声光要素最为完美的一作，在这款作品里，Mk. II还具备自主发声的特性，其美版的声优为露西·察雅兹（Lucy Childs），日版声优为小山茉美。在该版本游戏的结尾，逐渐拥有自我意识的Mk. II最后牺牲自己同"掠夺者"在新神户的老巢同归于尽了。大爆炸发生的时候，莱登·海基勒（Random Hajile，游戏中骑单轮摩托车的赏金猎手）用自己的身体保护了Mk. II的记忆体。结尾Mk. II居然使用SEGA-CD游戏机作为临时的身体复活，在《MGS4》成为PS3独占王牌的今天，小岛完全可以在Mk. II损毁的剧情中，将碎渣化的Mk. II在PS3上借尸还魂了，反正CPU和手柄都是一样的。不过说起来，《MGS4》借用诸如换碟、读记忆卡等恶搞内容对PS3"硬件条件"的致敬之处也实在是太多了，看来360版的《MGS4》是永远不可能出现了。

《MGS4》中的Mk. II由Otacon和阳阳合作发明，这个MG家族最小的成员看上去要比在《掠夺者》中的同门要更娇小一些，在游戏技术大踏步前进的今天，Mk. II的更多细节也清晰地展现在我们面前，《MGS4》所表现的现代化战争和PS3主机的强劲技能赋予了它的更多功能。在TGS06展会上公布的《MGS4》预告片中，Otacon告诉斯内克Mk. II小机器人搭载有CELL处理器，是"赢得主机大战的关键"，同时也对屏幕前的观众一语双关的说道："它真是值得期待啊！"在07年公开的实际流程展示视频中，斯内克使用PS3的手柄对Mk. II进行遥控。而在现实中，美国陆军装备的专用反狙击机器人RedOwl就是依靠特别版的X360手柄进行操纵的。

由于个体太小和步幅距离的限制，使得传统MG的两足式设计对于Mk. II而言没有太多的实际。为此它使用了变结构腿轮式设计，在高速状态时可以拥有轮式车辆的速度，在遇到障碍物时又可以以双足方式自由跨越。可变形的十字交叉连杆结构行动系统能够在电动马达驱动下让机体变高或者变矮，Mk. II将足式步行机构、轮式行驶机构的优点合二为一，对战场的复杂环境具有着比以往各种微型机器人更为良好的适应性。在现实中，以"勇士号"为代表的火星探测器已经证明，腿轮式是最适合特殊环境下工作的微型机器人的行动结构。

《MGS 4》中的斯内克只能依靠肌肉补强服和药物注射的方式来继续在已经不属于他的战场上燃烧日益衰老的躯体，Mk. II作为斯内克的左膀右臂，它所担负的任务也要复杂许多。这个可爱小家伙最早登场的TGS06版预告片中，除了可视化通讯、战场搜寻这些原本在《掠夺者》中已有的功能以外，还增加了为斯内克提供补给的功能（类似于美军现役的通用后勤装备M.E.L.U）。看起来很小的Mk. II肚量着实不小，在斯内克弹尽粮绝的情况下，它从"机器猫的肚兜"中一下就拿出了数量可观的M4弹夹甚至榴弹发射器。在正式版中，它提供给了斯内克Solid Eye设备、麻醉枪和无声手枪。它的另一个重要用途是战场侦查，凭借较小的自身体积和光学迷彩的保护，它能够以Solid Eye作为显示终端，将任何危险区域的风吹草动准确传递给斯内克。与《MGS3》中的动感探测器、热像仪等设备类似的是，Mk. II的使用会不断耗费电力，一旦电池用完，Mk. II将进入休眠状态。MK. II 在《MGS4》中期流程被摧毁后，Otacon后来重新制作了一个新版本 MK. III。相比 Mk. II，增加的功能不多，最大区别是色彩从灰黑变成了橙色。在使用的时候向上或者向下挥动手柄，可以调整全机身的高度。

两款不同系列的游戏出现同一人或者物，一次可以称为"乱入"、"致敬"或者是"巧合"，如果出现两次、三次的话，即使制作人不言明，恐怕两款游戏剧情和世界观上的联系也会被资深玩家分析得底朝天。PSP上属于外传性质的"《MGA》系列"中大量运用其他小岛游戏的角色、科技作为卡片系统的素材，我们可以很容易的将其理解为平行宇宙之间的交织或者自我致敬。《MGS》正统作品中出现这种情况难道会有更多的意义吗：曾经出现过的本森·坎宁安（Benson Cunningham,《掌上行动》）在《掠夺者》系列中是J.U.N.K.E.R的指挥官，二者的性格和容姿也有不少重合的地方，更不要说梅丽尔等重要人物的"穿越"了。至于MG之父格兰宁大神办公室里出现的Z.O.E模型，只能让人叹服于这位老爷子的想象力实在超前。当然，如果将时间线排序后，我们可以发现，掠夺者－宇宙骑警－终极地带（《Z.O.E》）处于一条线，二者之间也有着千丝万缕的联系，如《Z.O.E》的故事以2014年人类宇宙大移民作为起点，在《宇宙骑警》中出现过宇宙移民的广告，《Z.O.E》也提到过《掠夺者》中的部分剧情；《宇宙骑警》里的LEV到了《Z.O.E2》中依然作为开篇主角所驾驶的工程机体登场。而"《MGS》系列"则和小岛秀夫另外的三款科幻游戏作品相比则是被孤立起来了，因此一台小小的Mk. II并不能证明二者之间的关系。小岛秀夫也曾经表示，《MGS4》将与未来的《Z.O.E3》共享部分科技设定稿。



结语——永恒的燃烧战车

"《Metal Gear》系列"从某种意义上来说，就是索利德·斯内克这位传说中的战士同MG这个核子魔兽之间长达20年的宿命羁绊。这个故事从一开始就注定了这样一种无奈结局：英雄终将老去，或者战死，但他的这台强劲机械对手却可以在一次次被击垮后，依然在科技和人类野心的驱动下以各种形态不断复活。曾经英姿飒爽的斯内克，虽然在《MGS4》中展示更多的是他的倔强和永不服输的精神，但对于伴随他走过二十个春秋的玩家而言，今天带给我们的却是挥之不去的悲伤、无奈与孤独。也正是因为这个原因，当两鬓斑白的斯内克拖着衰老的身躯重回冰天雪地的影子摩西岛之时，耳边想起的《The Best Is Yet To Come》是如此的催人泪下——真正老去的除了斯内克，还有无数关注着他的人们，有你，也有我。索利德·斯内克的故事，终于在伴随着《MGS4》曲终落幕而画上了休止符，但这并不是"《Metal Gear》系列"的终点，作为各种阴谋的载体、各种尖端科技的融合体、各种英雄主义表达的媒介，MG这台承载了无数传奇的幻之战车将永恒地燃烧下去。

感谢FXCarl在本文写作过程中给予的大力帮助

蓦然回首

























一个游戏剧情小说作者的随笔

文 周行文 编 胜负师 美编 NINA

《地球冒险》

机种：SFC 厂商：任天堂
年份：1994年

大约2005年初，因为《EarthBound》，也就是《Mother2》的英文版的主线对话被一位美少女成功翻译完成，我借此机会写了一篇《地球冒险》的剧情小说纪念该游戏发售十周年，时隔六个月后这篇东西在《游戏·人》上被发表，从此也拉开了我与游戏杂志和游戏剧情小说的不解之缘。后来的《PS2专辑》、《游戏·人》和《游小说》上，我陆续完成了大约百万字以上的各类游戏剧情小说。从对游戏剧情粗浅的理解，慢慢过渡到了咀嚼每个剧本妙处的程度。

现在仔细想想，这样的工作量对一个懒惰的人来说，简直是一种奇迹般的存在。

最近在电脑上翻看以前工作文件的时候，常常会想，大概只是对电视游戏的无限热爱才让我能一部又一部地去努力解构并理解那些奇想天外的故事吧？

最初对电子游戏的热爱，源于那些不拘一格、天马行空、不走寻常路的故事和构图。在最早热爱游戏的那批人眼中，死气沉沉面向青少年的诸多作品，自然不如动漫和游戏中的那些故事更让人怦然心动。而当游戏和动漫渐渐成了这些人生活的一部分之后，他们似乎更愿意从中汲取关于爱恨情仇生死聚散的感悟。

游戏和人生，有时候就是这样交融了。

同伴的离去，世界的兴亡，王国的盛衰，家族的宿命。

苦恼与热忱，冷静与思索，热血的正义，无限的勇气。

关怀，热爱，憎恶，荣誉，信仰。

梦想，追求，憧憬，成败，努力。

自由，权力，平等，强大，命运。

等等等等……

即使变成了面目可憎的成年人，也时不时会在脑海中冒出这样的词汇。

甚至许多人情世故，也能在故事中找到契合的部分。

每每想起，那种怀念般的荣光心情，那些头皮发麻的记忆，那股浑身颤抖的情怀……我想大概每个经历了游戏世代更迭的人都能多少明白。

作为一个游戏剧情小说的作者，在了解一个游戏的时候，往往会先考虑游戏剧本的部分。而电子游戏之所以能够被称为第九艺术，也正因为它渐渐从戏剧之中汲取了营养。在营造张力的同时，或多或少地寻找着互动和表演之间最完美的那个平衡点。

望着电脑上密密麻麻的WORD文档，我的心中忽然涌起一种冲动。希望能够以个人笔记的形式去谈论一下自己曾经有过了解的游戏剧情。出于对游戏也好人生也好的点滴感悟，这些瞬间萌生的想法累积下来，也许会成为一段有趣的记忆。

尽管如今BBS上的各种讨论早已泛滥，我依然希望能够在杂志上与人分享这种妄图回归古典模式的讨论。不为别的，只为了让很多人想起一件事。

我们不是什么专家，不是什么业界评论人，我们只是普通的电子游戏爱好者。

王国维在人间词话里所谓三境界的最后一重——蓦然回首，那人却在灯火阑珊处。如今在我们看来，这也是正在谈论着的，许多经历过的东西，最好最真实的写照了。

简介

《地球冒险》也就是大名鼎鼎的《Mother 2》，这款任天堂原创的角色扮演游戏与《最终幻想IV》同年而生，于是在1994年的RPG大赏中只得到第二名的位置，看起来很有点《肖申克的救赎》碰上了《阿甘正传》这类生不逢时的意思。这个所谓瑜亮的说法真伪也不可考，但在国内当时肯定是没多少人知道的。后来在国内流行开来还是因为某RPG小组在杂志上的力荐。然而即使在早期平面媒体说什么是什么的年代，这游戏类似花生漫画的美式清爽风格还是赶走了不少人。加上当时SFC上基本上都是Square大作当道，到现在其实也没多少人真正了解这部作品。不过后来有人总结了一下，在日式RPG里，无论对白还是剧情，该作都算得上是上上之选。如果不是因为语言障碍的话，其幽默逗趣的对白恐怕就能引起不少人的共鸣。加上颇带着一丝调侃却不乏人生哲理的情节，在神作泛滥的今天，这样一款清新的游戏依然是游戏史上的另类也是奇葩。该游戏在欧美地区一直拥有无数拥趸，不少粉丝甚至为该游戏建立了专用的永久域名网站，用来长期推广。

小镇少年尼斯半夜被地震惊醒，天外来客的到访让平静小镇发生奇妙变化。一只来自未来的蜜蜂嗡嗡声称尼斯是能打败来自未来的邪恶存在基格斯的“被选中男孩”，而“被选中的人”共有三男一女。尼斯由此展开了旅行，聚集着同样被选中的人，从各自的家庭、朋友中走向广袤的世界。经过了在不同风情小镇的游历，各种幻想与现实的历险之后，最终战胜了心魔的尼斯带着同伴在土星谷将灵魂融入机器人，飞向遥远的未来击败了基格斯，挽救了世界。在夜色星光下，男孩携手女孩回到故乡。充满了希望和惆怅的世界里，激动又平凡的故事告一段落……



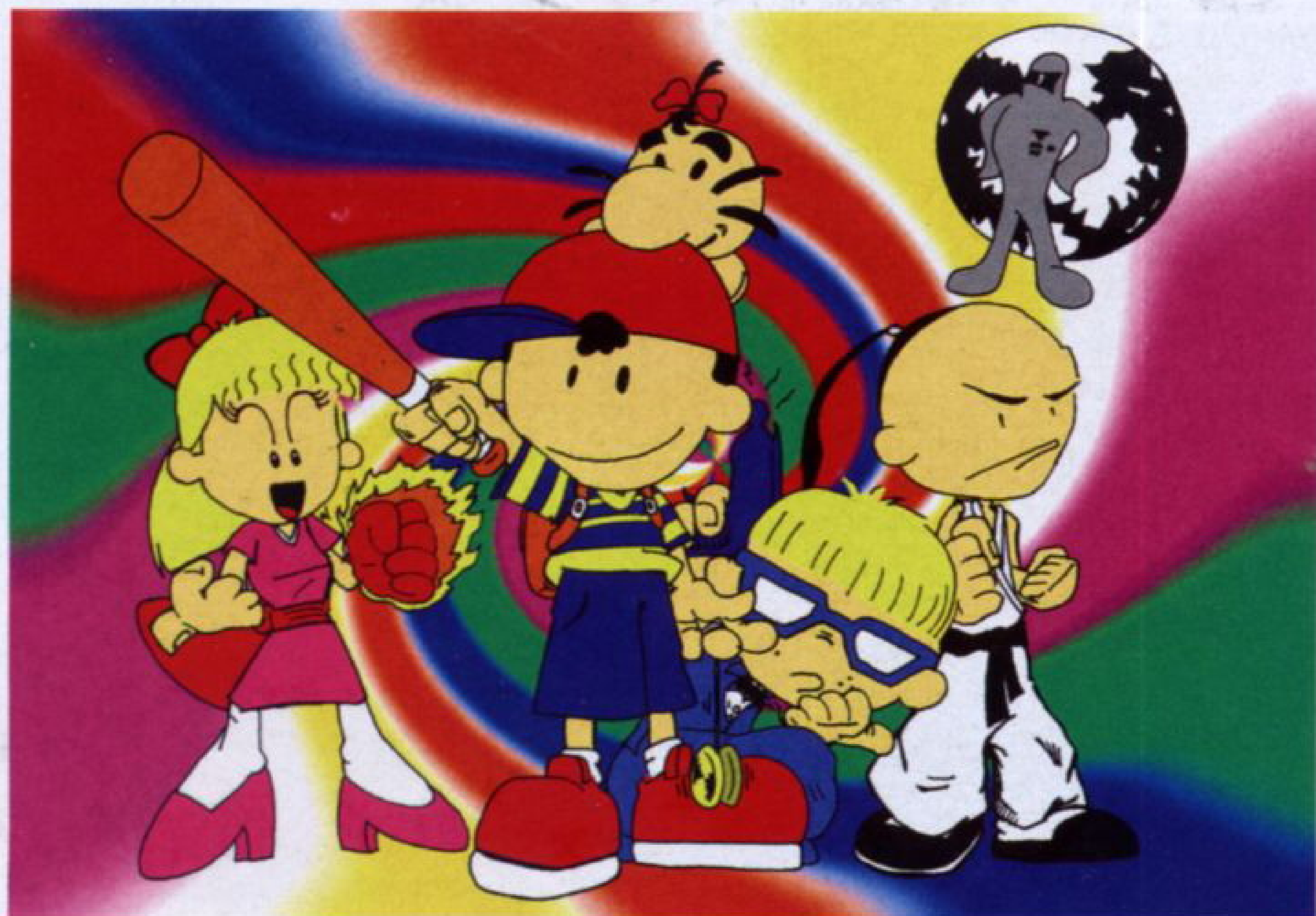
笔记

勇敢的少年去创造奇迹——用这句话来形容《地球冒险》再合适也不过了……作为常见的少年冒险类型，《地球冒险》的故事发生在当代的美国小镇上，这个设定足以轰杀大多数RPG游戏。其实到目前为止，贴近现实或纯现实题材的日式RPG仍不算多见。SFC末期有一个最后放弃制作移植到了PS上的RPG叫《G.O.D》，讲的是某少年假期骑自行车旅行，在北海道的山上目睹了1999年恐怖大魔王从天而降的末日景象，世界被外星人毁灭得乱七八糟，然后跟一群同伴旅行挽救世界的故事。除此之外，大概只有“《女神异闻录》系列”和《寄生前夜》勉强算得上贴近现实题材的RPG，其余的只能算是现代背景或科幻背景。从这一点上来说，《地球冒险》这样太现实主义的作品必须扯上点什么东西才能让故事说下去。因此开头部分设置了较多的强制情节，但这部分的情节明显有些拖沓冗长……惟一的好处是让人一下子了解了游戏的节奏：在美国80年代风情的小镇上，戴着小红帽背着书包的尼斯漫步其中，这显然就是游戏的主导风格。

当然，《地球冒险》的剧本无疑是成熟的。勇者系列沿袭下来的主角沉默状态凶狠地体现在了尼斯身上，他和所有角色的互动都在没有任何台词的状态下完成。据说是早期的《DQ》确立了这种做法，目的是让玩家更容易代入。在SEGA的SS版《光明力量》里，三个性格迥异的角色在别人的剧本里口若悬河简直就是神棍再现，到了自己做主角的时候也像中了沉默魔法一样，除了省略号







啥也说不出来。当时不少懵懂的玩家还很有兴致地讨论过这一现象。《地球冒险》里的角色甚至连省略号都没有，一切行动都在沉默中进行着，而主角每次面临的选择又因为剧情的推动带有一定程度的必然性。这个设计后来在“《勇者斗恶龙》系列”里得到了更完美的发挥，《勇者斗恶龙Ⅶ》的角色依旧是一言不发，却能随时随地让玩家感觉到角色因外界环境而产生的心情变化。在这些年的游戏剧情比较中，总觉得这种成熟剧本才是日式游戏对比美式自由剧本的强大所在。个人以为日式游戏剧本的独到之处就在于一切都强制发生，又因精妙的剧本和已经定型的人物塑造显得水到渠成，每一个段落的错落交汇都应该透着精致。只有这样才能凸显出强制观看型RPG的特色和长处。可惜的是目前来看，越来越让人心情坍塌的剧情设计反倒更多起来。其实最初《地球冒险》的开端也和一切日式RPG一样，显得牵强又有些随意。不过随后而来的故事就渐入佳境，尤其是设计了搞笑又煽情的蜜蜂之死，然后让尼斯从熟悉的小镇开始寻找不曾了解的一部分，冒险和探寻新奇的感觉就渐渐出来了。美式漫画风格的逗趣和带一点清新气息的小冒险，组成了游戏的大部分流程内容。

当然，从这里开始，如何衔接各个事件和流程之间的过渡，如何描述角色，也成了剧情小说写作的主要难点。散漫的旅行式RPG剧情，往往会对写作造成极大的障碍。

在《地球冒险》的一代里，主角旅行的目的是寻找到所有的音符，最后用它们组成了一首让婴儿入睡的摇篮曲。这个强大的设计被沿用了下来，《地球冒险》的角色寻找世界几大圣地，用音之石记录下声音，最终进入了自己的内心世界。在剑与魔法泛滥的RPG大军中，小红帽少年尼斯所寻找的反倒是更加平淡的东西。而正是因为这种平淡，让故事的魅力提升了几个档次。尼斯最终进入自己的内心世界时，看到了刚出生的自己。父母把小红帽给自己戴在头上，小红帽把婴儿差点彻底盖上。父亲和母亲带着欢笑在耳畔轻轻低语。

“我才不要求他出人头地或者赚大钱，我只希望他强壮健康，成为一个有自己想法的男孩。”

如果用现在流行点的词儿来说，就是所谓的“内涵”吧。

这一刻再想起《地球冒险》的日文版标题《Mother2》，于是一切尽在不言中了。之前所累积的关于亲情友情的点点滴滴，在这一刻爆发出来，正是日式游戏所提倡的抑与扬。总是很简单地认为，在激动人心的时刻爆发出强烈的情感，以至于让人产生巨大的动力想要完成游戏，是每个以剧情为主要卖点游戏都应具备的基本特色。

而这一切，又在最后一刻被一段刻意渲染的剧情烘托到了高潮，让作为玩家的你也感觉到“不仅仅是观看冒险”的心意。

土星谷中，汇聚了其他几个伙伴的尼斯明知道如果传送失败，自己将永远不会醒来，依然乘上机器人飞向未来。在面对强大邪恶的基格斯之后，所有的攻击都束手无策，这一刻女主角普拉用心灵感应召唤之前冒险遇到的所有人。聚集了祈祷的力量，所有人都随着角色们的安慰一起祈祷。甚至最后普拉将话语对准了屏幕外的我们——“你，也听见了吗？我们需要你的帮助。”

无数的玩家听到了呼唤，开始为这些素未谋面的孩子们祈祷。象征着游戏玩家的力量从世界每个角落冉冉升起，汇聚在孩子们身上。强大的力量和万众一心的愿望，越过了时间和空间的阻隔，彻底击败了基格斯。这一刻正是电子游戏文化熠熠生辉的时刻，剧本的空前高潮带来了人们对剧情的感动和认同。虽然岁月流转，经典被无数次引用成了俗套，连深情也被摧残成恶搞，这个让人泪流满面的场面依然足以震撼很多人。这样闪耀着紧张和感动的剧情仍足以被传诵。

这也是我为什么会选择《地球冒险》作为剧情小说第一篇完整作品的主要原因。

《勇者斗恶龙Ⅷ》

机种：PS2　厂商：Square Enix　年份：2005年



简介

这种超大作也就不用详细介绍了吧……（挠头）嗯，总之在LEVEL-5的卡通渲染技术竭力打造下，游戏史上画面第一的《勇者斗恶龙》作品诞生在PS2上。也算是Square Enix为这台销量创纪录的主机加冕的一颗王冠明珠。不过纵然有着让人惊艳的画面，以及为了拓展用户群而改变的诸多传统。但失去了大地图的世界和缺少多样性成长的系统仍让不少老玩家抱怨。故事也从七代的“读者知音体”合集变成了单线故事……改动可谓翻天覆地，效果却未必理想。不过这部作品在某种程度上几乎真实再现了鸟山明作品动画风格的全貌，包括那种张开手奔跑的阿拉蕾式跑法之类……也算是让许多FANS泪流满面了。

故事大致讲述被某神秘小丑诅咒的王国里，公主变成了白马，国王变成了绿色洋葱头的怪物，主角艾特是整个王国惟一未被诅咒的士兵——因此他肩负上了带着白马公主和那美克星人国王寻找小丑的艰辛旅程。在旅行的过程中，他们渐渐发现了真凶也许并非小丑，而是另有其人……于是，关于一个大陆上龙神后裔冒险的童话传奇，就此展开了。

笔记

最初接下《勇者斗恶龙Ⅷ》剧情攻略是因为《PS2专辑》的需要，当时算是临危受命——在一周之内玩通游戏并看了4800余张游戏剧情截图，还得写足38000字，难度可谓史无前例。而且因为比较了解之前的“《勇者斗恶龙》系列”作品，知道这游戏的剧情一向以精致复杂著称，最初心中很是忐忑。后来等到整个游戏流程下来，发现这一作的故事居然是整个系列SFC时代以来最简单淳朴的，不由得对本作的剧本加制作人的堀井雄二老爷遥拜了一下。如果不是这样干脆利落的一个童话故事，杀了我一周之内也写不出近四万字啊！

《勇者斗恶龙Ⅷ》的剧情算是典型的平铺直叙，却也并非一路直叙的货



色。和很多日式游戏一定要"故事得从头说起"的固执相比，一开始已经在旅途中的一行人省略掉了许多不必要的麻烦，使得游戏的开端和节奏更适合快餐时代的PS2玩家们。这种开头在日式游戏里其实也挺少见的，比较类似的例子有《妖精战士2》这样的，不过《妖精战士2》之前还有一个初代故事连着，也没《勇者斗恶龙Ⅷ》这样独说一个故事压力那么大。不过故事开始之后，渐渐也有点明白了为什么这次会选择简单又毫无悬念的剧本——尤其是当剧情进行到进入月之门那个片段的时候。夜色低沉，月光把丛林的影子拖曳着，在深蓝色的天空下渐渐形成了一道拱门。那一刻童话世界的精彩氛围打动了我，让我明白了剧本也要为整体游戏风格和画面服务的道理。随后大气磅礴的古代船等过场与游戏画面无缝衔接得浑然天成又不失气势，将这部经典作品的风格烙印深深地留在了许多人的心中。后来百度和许多游戏论坛上不少玩家坦言，若非游戏画面对童话世界不遗余力的表现，以及并不算复杂的剧情，可能到了第八代这些人仍会与"《勇者斗恶龙》系列"无缘。为了拓展市场，制作人所煞费的苦心可见一斑。

当然，童话直来直去的故事最大的麻烦就在于转折部分的铺垫可能做得不够。剧本前期的角色交代和冒险，还有伙伴相逢等细节做得都相当不错，不过了后盘之后，情节开始急转直下地"坏"掉了。

在这里可以顺便说一下，"《勇者斗恶龙》系列"的剧情转折往往在游戏中盘，剧本会极力营造一种"游戏就要完结了"的错觉给玩家，等到玩家完成掉"就要完结了"那部分剧情，突然天地色变横空出世一段转折，让冒险和故事朝着更广阔和磅礴的方向大踏步而去。在之前的六代和七代作品里，每一次剧情的转折都能带来玩家的深深震撼，尤其是当六代里角色们发现自己不过是魔王在几个勇者心中编造的梦境之后，那种恍然大悟和怅然若失的感觉，曾经萦绕在无数的玩家心头。可惜的是《勇者斗恶龙Ⅷ》的转折远不如前几作那么震撼，一支魔杖引发的悲剧里，魔杖这个道具在初期刻意被忽略着而强调小丑(嘿，这不是《The Dark Knight》么……)的恶行，让玩家的视野局限在小丑的毁灭行为上。事实上这部分也是相当成功的——不过中盘临近的时候，总给人感觉铺垫不够，打败小丑以后突然魔杖的黑历史就被爆出来了。然后主角一行人开始改变目标，一路追追



追。等到最后的破坏神雄起时，可以这么说吧……因为要做的琐碎任务又特别多，把那股本来累积好的打败敌人的冲动又给冲淡了。加上破坏神的造型实在有点搞笑，虽然有无数NPC替其吹嘘之前的辉煌战绩，看见真身的时候还是有点想笑……作为一个认真打过《勇者斗恶龙Ⅷ》的玩家，我可以认真负责地说，游戏剧本的后半段完全有很大改善的余地，至少不应该让剧情显得这么突兀和割裂。事实上这也是大多数日式RPG的通病，游戏到了后期本来可以一气呵成的东西，非要割裂成几个部分增加游戏时间和负担。仅仅从剧本角度考虑的话，这样的安排还是有些不太合理。

当然，作为一部童话，《勇者斗恶龙Ⅷ》的结局很完满，所有人都得到了各自应有的美好结局。看似平凡实际上家世渊源的艾特带着公主私奔去也，被诅咒的王国也恢复了正常。在这热闹的结局中，最大的亮点自然是那位被诅咒成白马的公主的亲爹……他老人家解除诅咒之后的那张脸，还真不如之前变成怪物的样子好看，呵呵！

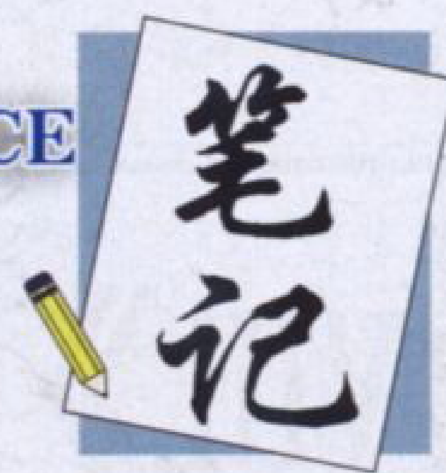
《战神II》

机种：PS2　厂商：SCE
年份：2007年

简介

著名动作游戏的续篇，以经典的QTE演出和华丽大气的场面著称。当然也不会有人忘记那双飞露点的姐妹花……这是一部颠覆希腊神话的美国式反英雄作品，也是一部英雄成长血泪史。油盐不进的狠小子奎托斯在战翻阿瑞斯成为战神之后，以权谋私的行为遭到了奥林匹斯诸神的不满。和事老雅典娜姐姐的劝说无效下，奎托斯下界参与罗德岛战争被神王老神马宙斯暗算，失去神力陷入万劫不复的幽冥。浑身不乐意的奎托斯大爷在创世神之一盖亚的帮助下重返人间，开始了挑战奥林匹斯众神的逆天之旅。





……真是很劲的游戏介绍，但这故事就是这么能打。事实上不少人都觉得"《战神》系列"没有剧情——至少从一代来说，确实是没啥剧情。不过后来因为二代和外传的出现，这剧情终于被补完了。这种情况很似当年的《生化危机》，本就是打算捞一票的东西，没想到搞出那么大一摊子，于是只好续写加料并不断填充各方面内容。《战神》初代的大获成功很大程度上左右了二代的走向。一个完全颠覆希腊神话的故事自此诞生，奎托斯不仅在一代杀死了阿瑞斯，二代还奋起反抗宙斯强权，俨然成为了反英雄先锋。

不得不说的是，欧美的编剧的确比较强悍，在《战神》初代几乎没有太多背景交代的前提下，居然利用声音旁白这条线索引出了一个一直关注着这位反抗型英雄的重要角色——盖亚。二代旁白依然是沙哑的女性嗓音，只是这一次旁白的人终于露出了庐山真面目，将盖亚那张饱经沧桑的面容摆到了过场动画里。奎托斯在罗德岛被宙斯暗算，堕入地狱，盖亚救走奎托斯，并告诉奎托斯如何反抗宙斯。在这一段情节里，剧本不仅没有脱离希腊神话的悲剧大方向，甚至还利用了杂交北欧故事的桥段让剧情显得更符合希腊神话的悲剧典型——父子相残的家族悲剧。剧情进行到这里，我差点对编剧五体投地膜拜一下，却在随后的情节里又坐回到座位上去了。编剧显然也意识到如果只是简单的宣泄愤怒不足以让玩家对游戏流程满足，于是游戏中段为了给制作方面留下余地又不得不把奎托斯的行动限制在一个岛屿上。这个岛屿则被许多难度不高但强制度过高的谜题割裂成了数个部分，严重影响了玩家推动情节的动力。当然游戏过了中段进行到最后阶段的时候又忽然精彩起来，这也是"《战神》系列"一贯的问题，头尾都很有分量，中间部分则散得厉害。

奎托斯大部分时间都在赶路和玩杂技上，中间没有太多过渡情节，这给剧情小说的写作带来了极大的难度。还好后来有雅典娜姐领便当的情节做为重头悲情冲击心灵。不过玩到这里的时候，想必所有人都已经确信一点了吧——这故事肯定没法说完，这帮编剧搞不好就是从美剧团队里找来的，只有这帮人才会让你一直等着续集！

《如龙》

机种：PS2 厂商：SEGA
年份：2005年

简介

《如龙》，是《GTA》成就了它？还是《莎木》成就了它？或者说，是玩家心中那些对过去时光的怀念，对古典情怀的难以割舍，才让这款游戏横空出世，成为SEGA新的经典系列？

《如龙》据说是制作人因年少时黑帮经历引发灵感而产生的作品。故事本身是一个典型的黑帮类型片，游戏玩法则仿效当时最流行的《GTA》模式。2005年简直就是个《GTA》模仿秀年，那一年里包括Capcom和Namco等日厂都狠命地做着模仿《GTA》类型的游戏，甚至连知名的《快打旋风》都跟着整了容。这股风潮让人们不得不恶意揣测，也许在这个时候出现的《如龙》，正是因为项目类型比较接近大方向，才能够顺利上马的吧？当然，不管怎么说，SEGA都为爱好者们奉献上了一款带着感动和怀念的黑帮类型游戏。犹如"《侍》系列"成为日本武士题材的代表作一样，《如龙》很快在那一年之后代表了日本现代黑帮题材游戏。因为剧本和人物的出色，使得整个故事连贯起来颇似一部老式黑帮连续剧——说它是电影的话，这长度也忒长了点……后来《如龙》获得了销量和评论界的双重赏识，使得系列的二代和外传也得以顺利出产。现在这个系列正朝着越来越多AV女优登场的方向义无反顾地奔去，想必身为主要消费群的男性玩家们都已经乐得不知道说啥好了。



故事大致讲述重情重义的孤儿桐生一马被黑帮干部收养长大，混出名堂之际发生了意外，为了让自己心爱的姑娘和好友能够获得幸福平安，桐生一马替自己的好友锦山顶替了杀死自家大哥的罪名，被判入狱。随后十年的岁月里朋友和亲人仿佛一瞬间消失了，空白了十年的桐生一马在得到假释后返回了曾经活跃的歌舞伎町神室町。这里的一切经过十年岁月之后，已变得物是人非。穿着举止都看起来有些过时的桐生一马徘徊在曾经熟悉的街道间，寻找着十年空白里隐藏的真相……面对他的不仅是爱人失踪，恩人遇袭等问题，更有十几年好友锦山彰的背叛和暗算。而这一切，都统统指向一笔100亿日元的巨额财富！

笔记

理论上来说，《如龙》才是最接近电影形态的游戏作品——事实上，我觉得这跟游戏类型还有制作规模有关。这种都市风格的动作冒险游戏，如果场景做得不是很开阔的话，长度和厚重感都要依靠剧情撑起来。SEGA本身在上个世纪留给世人的印象就是硬派和固执，这股精神被继承到了《如龙》的游戏当中。一个固执又古板的角色却恰好迎合了大多数从旧世界匍匐过来的老玩家们。崇尚简单粗暴的《GTA》风格里加上了正剧的元素，反倒让作品变得更有味道。虽说这故事无非就是上世纪90年代普通黑帮片的水准，但在游戏中已经算出色的了——说起这个，不由得想起那些被人称颂的经典作品，大多数都是沾了世界级文艺作品的光。要么学其形，要么学其神，总之学一点之后在游戏界就一下子拔高了许多。由此可见游戏在剧本创作方面还有很长的路要走，不管是流俗还是另类，都有更多需要提供内在精神的余地。只有把内在精神提高到一个程度，联系上电子游戏这种互动形式，才有可能成为被严肃讨论的一种文化。

严格来说，就是在写《如龙》剧情小说的时候，我才深切感觉到电子游戏这种表现形式与小说之间的隔阂。按说《如龙》已经算是剧情完整通篇没有太多罗嗦的作品了，可冗长的流程里许多不必要的战斗显然是为了凑足游戏流程而准备。为了让战斗显得与游戏主线并不脱节，又要融入一些情节在其中……这就导致了剧情小说内容上的取舍，也等于是向剧情小说的作者提出了一个问题，那就是如何处理游戏流程中一些细节与主线之间的关系。如果每个细节都写到的话，那么即使当今的游戏杂志都将变成游戏剧情小说的专刊，这版面容量也绝对不够。如何能够体现剧情精髓，在故事里表现冲突和角色，显然成了剧情小说作者第一要考虑的问题。基于这个原因，剧情小说的内容对于原作之上的读者来说可能很难达到要求。不过从写《如龙》开始，我渐渐开始思考，剧情小说的小说比重到底应该有多少。像桐生一马这样硬朗而又与时代格格不入的角色，如果不努力描写出来那种感觉，岂不是浪费了创作者对其竭尽全力的塑造？于是在完成《如龙》之后，我更注重角色情感的倾诉和对立矛盾的凸显而非游戏流程，不过因为许多游戏剧本先天的缺陷，仍然限制了剧情小说的创作空间。因为无论怎样发挥角色和场面，毕竟还是要回到原作故事上的。结果导致这个时期大部分的精力反倒集中在了场面的刻画上。



《如龙》比较丰满的部分是桐生一马和田村真治两个角色，风间新太郎的刻画也相当不错。比较失败的角色反倒是故事的大反派锦山，制作组没有给予这个角色应有的戏份，在为数不多的侧面描述中也触及得不够，使得他的性情大变看上去仍有刻意安排的痕迹。加上最后结局时的幡然悔悟，匠气太重。更大的反派神宫也几乎没有什么侧面描写。个人以为如果这两个角色还能再深入一点的话，整个剧本将更加丰满完善。当然了，《如龙》的剧本难得是那种启程转接基本上一气呵成的作品，除了主角牢狱生涯期间一些细节回忆无法自圆其说之外，整个故事的伏笔和转折都相当精巧，几乎可以视为游戏电影化的典范。不过后来电影版的失败也证明了"游戏就是游戏，想要电影化必须大刀阔斧改革"这一金科玉律。

《最终幻想战略版》

机种：PS　厂商：Square　年份：1998年

简介

作为日本游戏历史上惟一突破百万销量的策略角色扮演游戏，《最终幻想战略版》的伟大毋庸置疑。不过在游戏当初发售之际，国内媒体普遍对其评价偏低。当时怀旧之风甚浓，对SFC的恋恋不舍导致包括《最终幻想VII》这样开创一个时代先河的RPG佳作也被质疑着空有声光效果而无内涵。除了怀旧情结之外，更重要的自然是当年人们并不能立即了解每个新游戏的精神和内在气质。在人设朴素的基础上，《最终幻想战略版》讲述了一个虽然有着大量漏洞，却充满了对社会现实的反思和反英雄情结的伟大故事。故事的核心内容涉及一个阴谋家试图教唆与自己朝夕相处几十年的领主发动一场非正义的夺权战争。在战争中阴谋家杀死了从小到大的好友领主拉古公，勾结教会试图登上权力巅峰。然而在教会和贵族的阴谋中，曾经沦为炮灰的平民迪利塔迅速成长为权力核心的重要人物，左右了战争，利用各种非正义的手段统一了内乱的祖国。

好吧……其实游戏的主线剧本并不是以上的介绍，《最终幻想战略版》主要还是讲述贵族小子拉姆萨在内战中体会人性光辉和阴暗的故事。剧本内在承自大名鼎鼎的《皇家骑士团2》，将两个角色分别拉向光与暗的对立面，一个仍带着理想，一个屈从于现实；一个遵循了人性，一个向往着权力。在这样的交织和冲突中，为玩家带来无尽的现实主义思考。贵族和上位者们的卑劣，下层人民的抗争和善良，成为游戏故事中处处彰显的主旋律。

这是秉承了古典文艺精神的伟大作品，日式游戏历史上最动人的作品之一。



笔记

很难用一句话来概括这部伟大的作品——虽然电子游戏的剧本和创作核心与精神只是继承自那些伟大的传统文艺作品。1998年刚玩到的时候其实只觉得这是一系统不错的S·RPG而已，后来随着时光流转慢慢品出了味道，到第二遍通关的时候才差不多知道游戏说的是什么了。从这一点上来说，和我能够几乎倒背如流的《皇家骑士团2》相比，其实对《最终幻想战略版》的感情还是要淡一些的。

当初写《最终幻想战略版》剧情小说是应《游小说》的约稿，说好八万字一期完结。于是很下了一番功夫在研究剧本上，也请教了不少对这游戏倒背如流的强者。还让一位最少打了二十遍的朋友给写了一个人物和势力关系分布图这才动笔，还特别在游戏开头的部分模仿了我国老派翻译作者的风格……这一次深入细致地了解了《最终幻想战略版》的全部细节之后，更对作品本身产生了很强烈的敬意。一般在我个人的印象里来说，日式游戏的格局和神韵都被局限在一个很小的范围内。通常都是一条单线式的冒险故事，随着而来的是在这条单线中着力表现亲情友情爱情和聚散悲欢等等。而且非常可怕的一点是，日式游戏的剧本通常会让一些欧洲风貌的角色披着金发碧眼行东瀛人之事，这也是我这么多年来对日式游戏比较不满的一点——根据这些年所见所闻来看，凡是能够跳出这些桎梏的作品，后来无一例外都成了人所称颂的经典。《最终幻想战略版》没有犯下大多数日式游戏的错误，虽然也有着格局太小，过多内容采用虚写方式描绘等问题，但相比之下无疑是处理故事段落最好的剧本之一。而且作为整个故事的背景，“五十年战争”这个始脱于英法百年战争的大时代背景为故事增色不少。不过在设定上依然过分强调了内乱的严重性，事实上如果真有这么严重的内乱，不用等到狮子战争爆发，这个国家应该已经彻底四分五裂了。

从剧本的视角来说，故事把我们参详历史的视角留给了拉姆萨而不是迪利塔，本身就是希望拉姆萨这样一个从贵族中走出来的少年，在看到了现实的黑暗和残酷之后，依然能够维系着自己最初的理想和荣光。出场已经懂得人间善恶难辨的拉姆萨，在痛苦的回忆中想起了自己的好友迪利塔，并为了追寻真相而启程。这样叙事风格本身就决定了剧本的基调。故事在交织着回忆和现实的段落中展开，并在细节处隐约吐露着另外一条线索，一条通往隐藏历史的路。故事的段落相交错，其中充满了欺诈和血腥，希望和抗争。每一个人都为着自己的信念奋斗，每一个人的所作所为都有自己基于现实的理由，每一个人的目标都近在咫尺……虽然有些人物的完成度依然不够完满，但整个故事的脉络足以让人对其刮目相看。妹妹在无意间沦为人质，后来因为贵族们的利益而被炸死，悲伤的迪利塔开始试图寻找登上权力巅峰的路——其实这个为了目的不择手段的理由依然有些牵强，这就是日式游戏的局限性了。但剧本的高明之处在于，后面的阴谋和人性的冲突安排得极其合理，使人能够慢慢接受迪利塔的理由，并对他的下一步行动有了期待和好奇。

话说回来，迪利塔完成自己理想的过程固然精彩，拉姆萨发现教会隐藏了关于过去圣·阿乔拉身分秘密的过程也很精彩。但在这精彩之余，许多阴谋家和上位者的智商和实力仍然被大大地削弱了。不管是慈眉善目的老神棍，还是割据一方的诸侯，或者什么这个骑士团长那个公会头目，在主角加持的特殊照顾光环下都纷纷败退。很多反派明明有可以阴死拉姆萨的机会，都放任着没有利用。那些腹黑的贵族们也多半是急匆匆露出自己的本来面目，然后把所有希望寄托在一次偷袭或是一块圣石上。面对这些问题，我们只能相信这种完全不是理智派的做法只说是为了故事需要，毕竟这是一部电子游戏作品，而不是一个正剧的剧本。事实上整个作品里描写得最让人印象深刻的反派还是主角拉姆萨的大哥戴茨达戈，纵览通篇，为了自己心中理想能够随意利用几十年好友拉古公的信任，并下手杀死一起长大的好友，拥有这份魄力的阴谋家被拉姆萨一个籍籍无名的小子战翻，从这一点上来说，《最终幻想战略版》依然是一个传统的日式游戏，和所有主流的故事一样推崇着纯粹的东西能够战胜一切的理念。

和所有投资有限的游戏作品一样，《最终幻想战略版》在游戏的后半段故事也有点急转直下打算烂尾的意思。为了制造一个强大的BOSS，剧本创作者煞费苦心地把矛盾转移到了圣·阿乔拉的宗教谎言上。直接导致的后果就是前面铺垫了不少的阴谋诡计在最后部分轻易地被解决了，许多人物的设定也没有得到很好的发挥。本来操纵大陆战争的教皇和神殿骑士团团长都应该有更多的戏份，可惜因为故事长度还是别的什么原因，这一部分都是匆匆而就了。许多年之后跟一些爱好者谈起这些，大家也都会叹一口气。想来若不是结尾部分处理得不错，还真就愧对玩家在之前的大段努力了。

纵然有着许多的漏洞和不足，《最终幻想战略版》的深刻故事和纯熟表现手法也足以使之成为电子游戏历史上熠熠生辉的宝石，尤其是它的剧本部分。



《最终幻想XII》

机种：PS2　厂商：Square Enix　年份：2006



简介

全世界范围的话题作品，Square Enix的当家宝心头肉，在老美那边发售的时候，曾经创造了整版都是《最终幻想XII》讨论的盛况。历经制作人更换风波和无数次的延期之后终于面世。获得《FAMI通》40分的满分评价，同时也被许多网民愤怒地声讨为“买分作品”。在系统上存在很大争论，故事也有很多不足之处。单纯从画面和风格来说，是PS2时代最大气磅礴的RPG之一。许多美丽的景色让人印象深刻，充满了秘密的世界也鼓舞着玩家不断地前进下去。



在下层社会长大的愣小子梵有一天心念偶动，打算去王宫盗窃王家秘宝，结果被命运安排着偶遇了逃难中的公主艾雪，以及空贼二人组巴尔弗雷和芙兰。一行人的相遇不仅改变了自己的命运，甚至也改变了这个世界……

笔记

跟《最终幻想XII》扯上关系完全是个意外，为一个在ACG杂志工作的朋友写了一篇类似游戏主线剧情的东西，顺便消化了一下据说是被改动很大的游戏剧本。对于这个游戏我想不用多说，凡事经历过PS2时代的玩家多半都经历过苦苦等待它降临的煎熬。最后成品出来的时候，那CG动画压缩质量把不少人都给吓到了……游戏本身的素质没话说，庞大的3D地图和丰富的任务，还有众多的道具合成系统等等都是以前日式RPG没有过的丰富，战斗也很创新。当然这并不是我要关注的重点，“《最终幻想》系列”除了11因为条件限制没搞过之外，其余包括初代和外传在内都有尽心竭力地完成过，对系列的剧情一直赞叹不已。说起来我后来走上了幻想小说写作之路，就是在某年看了《最终幻想V》的访谈之后才给自己定下的目标，这系列作品可以说是我对幻想作品的启蒙老师了。

然而正因为这样，后来看到《最终幻想XII》的时候，才有点怒其不争的感觉，尤其是这部作品的世界观继承自之前谈到的那部《最终幻想战略版》。不过这两年批判《最终幻想XII》的人已经太多太多了，我不如先来说说它的优点好了。

先说主题，凡是这种大作通常都有个主题，虽然这种说法很中学生课本但它就是事实。《最终幻想XII》的主题是“自由”，各种身分和目的的人在共同经历一系列事件的过程中追寻着自由，或是维持着自己的自由。大方向上这个调调肯定是没问题的，问题就在于承载着这个主题的故事核心段落不能够太随意，至少要能够自圆其说，或拥有一定的厚重感。作为整个游戏前期的核心，破魔石这个设定本身就有点无聊，所谓王家的历史也没有给予相应精彩的故事，叙述倒是很沉稳，只是出彩很少。对于一个一直以画面和戏剧表演等方面见长的系列作品来说，沉闷的叙事几乎已经是致命缺点了，偏偏故事的重心也没有一个足够的平滑的支点。序章大段的铺垫与后面的剧情呼应得并不得当，使得前半段的故事略显苍白——关于阴谋和各种人物关系的描述，实在不够详细，导致代入感不够。并且那些所谓的戏剧性场面的表现力也有待商榷。我想如果不是《最终幻想XII》，如果不是系统完备，单凭剧本的吸引力，开端的漫长拖沓已经足以让不少人放下手柄了。

当然，所幸还有维因这个角色出现，他的出现很大程度上调节了初期剧情的枯燥和平板。声嘶力竭的讲演癖爱好者征服了群众，当然从我个人角度来看觉得台词的撰写也有一定程度问题，不过这都是细节，只要游戏导演最后让人民为讲演者鼓掌就好了。维因这样一个强大又有些政治抱负的有为青年形象就这样被树立起来了。当然我也都知道，树立这种脸长得不甚端正的偶像，目的只是为了将之打倒。

维因出现之后的故事急转直下地烂了起来，且不说艾雪和梵这边的冒险莫名其妙，只为了一个破魔石奔波十几个小时游戏时间。维因那边的政治斗争也显得苍白又不靠谱。两边的表现虽然在凝重中带着一丝悲凉，却因为缺乏叙事的张力和真正矛盾爆发应有的扎实基础，而显得像一出刻意安排的闹剧。为了秉承系列最后剧情峰回路转的优良传统，又将故事生硬地扭向了一个超越人类的强大存在上。最后讲演癖青年论落成钢铁的堕天使彻底标志着剧情的堕落，匆匆结尾的故事给了玩家无限的遗憾和无限的失落。不少人都在故事结束后苦苦追问，居然就这样结束了么？总觉得像是观看了一个历史改变的片段，却没有头尾的感觉。如果只是从创作的



初衷来考虑的话，主角梵虽然经历了整个冒险过程却没有起到任何主导作用这样的设定，大概是想要强调并非所有冒险都要一个金光闪耀的角色来改变世界。做一个历史的旁观者也没什么不好。只是和之前松野作品里主角参与历史变革、体会其中痛苦的视角相比，《最终幻想XII》的对痛苦的刻画未免单薄了一些。要知道观众花钱买了票进门，不是为了看主角如何置身事外。只有当他遭遇欢乐与痛苦，在挣扎与觉醒的边缘徘徊的时候，才会真正打动那些拿着手柄坐在电视屏幕外面的家伙。要知道那些家伙饱经各种感动和相似段落的摧残之后依然屹立在游戏机前，怎么会被一般的情节所感动？因此在许多老鸟看来，《最终幻想XII》所表现的爱恨情仇，实在太弱了一些，让人感觉不到其中的力量。尤其是游戏后半段，所有角色都随着故事必须完结的口号迅速崩坏着，然后在一个硬挤出来的高潮里结束了一切。这难道不是烂尾吗？这实在就是烂尾呀！

情节编排的问题使《最终幻想XII》在故事上并没有成为让人津津乐道的大作，虽然没有爱情这一流行元素使得它在某些方面比系列其他作品高出那么一两厘米，但也始终有限。事实证明这样投资巨大的游戏在故事上一旦不靠谱，杀伤力是巨大的。无法把握好现实和幻想要素比重的话，还是慎重一点为好。



《生化危机》系列

机种：PS、DC、PS2　厂商：Capcom
年份：1996～2005

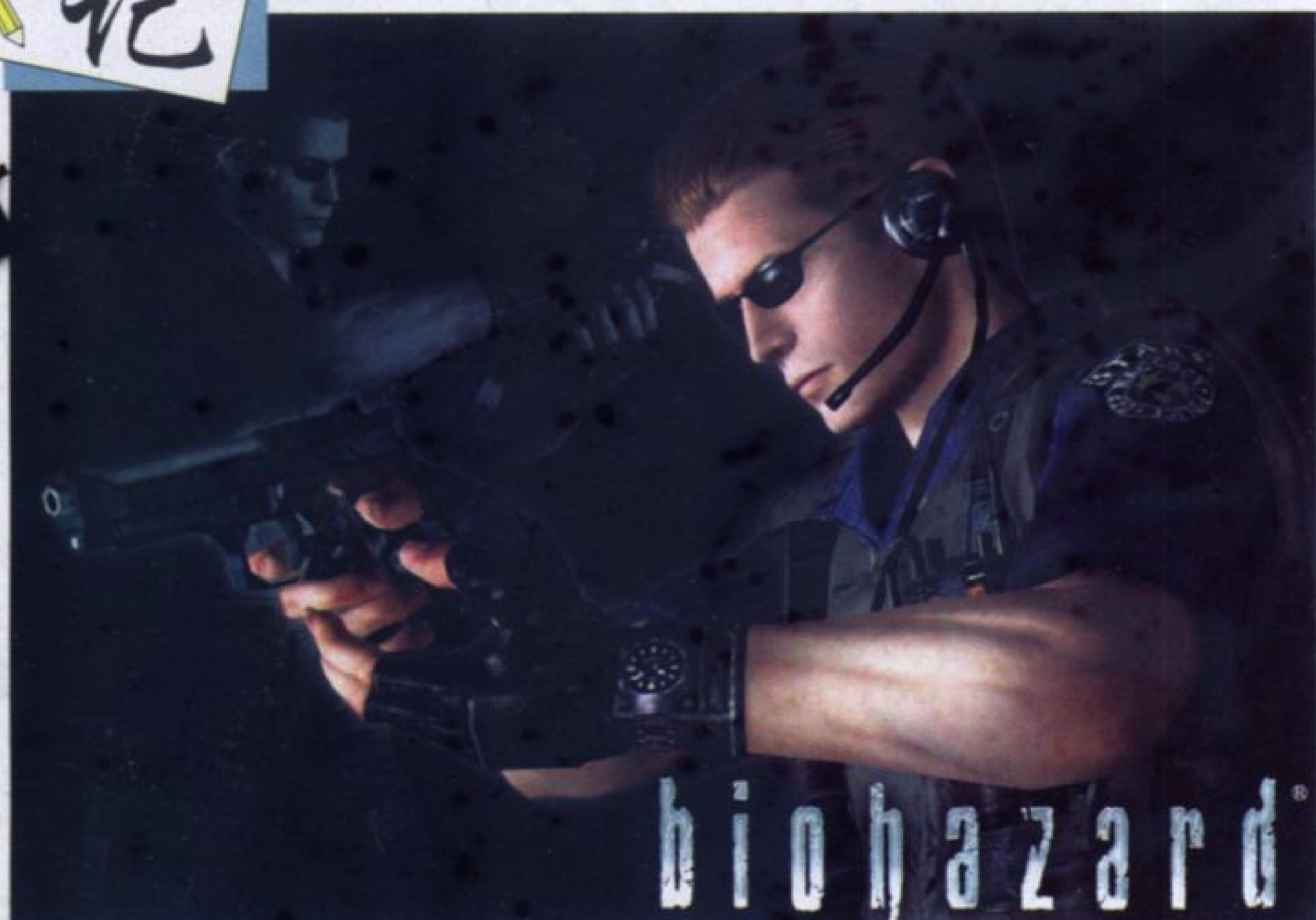
简介

动作冒险游戏的里程碑，世界级的大作系列。以浣熊镇和全世界各地的研究所为舞台，在发生恶性病毒传染事件后幸存者们对抗邪恶制药公司安布雷拉的漫长故事——其实故事不漫长，制作周期比较漫长。经过近十年的蜕变，从恐怖冒险游戏发展成了打僵尸赚钱的越肩视点射击游戏。除了3和外传之外，每一作的出现都掀起了巨大话题，也给游戏界带来许多新鲜要素。目前正在锐意制作第5代作品，据制作人说已经完全变成一个动作射击游戏了。

"《生化危机》系列"其实就是一些幸运倒霉蛋的故事，这帮人宛如柯南金田一再世，走到哪里都有世界级的灾难发生。由于整个系列的联系比较紧密，就不分开说了。

笔记

《生化危机》的剧情小说我负责过2代、外传和4代三部作品，也算是挺了解这个系列了，算是半个"伪粉"。在最初接触《生化危机》初代的时候，曾经被那空荡恐怖的洋馆和角色流畅的跑动设计惊了一下，依稀觉得这就是理想中的动作冒



险游戏。后来游戏果不其然就红了，于是本来只是一个片段速写的剧情迅速被扩张成世界级的阴谋诡计。商业作品就是这样，一旦受欢迎了，之前所有能够挖坟的要素都得拿出来说事儿。严格来说"《生化危机》系列"的剧本只能算是中上，其中大部分的制作精力仍花在了系统和场景描绘上。初代的故事大约是讲述一行人如何在郊外洋馆研究所发现T病毒并摧毁生化战斗兵器"暴君"。大反派威斯克在这作里本来是个可怜的牺牲品。后来为了照顾整个系列的承前启后，不得不被人从坟墓里挖出来，自称老子没死老子跨世纪地又全世界奔走。初代电脑里的一个名字"艾达·王"后来也在二代中成为"《生化危机》系列"爱情的代名词。其实这种编剧手法在电子游戏里就算不错了，不断用以前的谜团挖掘新的要素，同样做法的还有一个"《潜龙谍影》系列"——虽然现在来看，它已经没有谜团了。

最为系列爱好者们所称道的剧情转折之作《生化危机 代号维罗尼卡》在剧情上其实也颇经不起推敲，但就是这一作开创了所谓的"新《生化危机》时代"。长得颇像莱奥纳多·迪卡普里奥的小白脸史蒂夫为爱情牺牲的形象光辉万丈，红眼病的威斯克也再度登场。热闹程度来说，《维罗尼卡》绝对是第一。而且还通过这作引出了一个和安布雷拉对抗的神秘组织，从2000年这游戏发售到现在八年过去了，关于这个组织的任何细节游戏里居然一点都没提及。不得不佩服这帮憋得住的编剧们，要是换成影视作品拖这么久，估计早被愤怒的观众扒皮拆骨了。

"《生化危机》系列"和"《战神》系列"其实面临着同一个问题，那就是



场景限制了故事。迄今为止仍无法制作庞大的地图给故事发挥的余地，使得每次剧本都限制在了一个相对封闭的空间里。在这一点上，后来PS3的《潜龙谍影4》有了一个比较好的折中办法，利用交代剧情的过场动画转移场景，虽然还是有着格局不大的毛病，不过已经大大放宽了剧本的创作范围。《生化危机4》开始似乎也在努力挣脱这种束缚，从一个下水道钻到另一个下水道的次数太多了，玩家也不会太乐意。

最后不得不提及一下《生化危机4》这部伟大的作品——虽然它剧情还是二流的，在很多方面却已经超越了时代成为经典。本作的台词在我见过的游戏剧本里就算不是最优秀的，也能排上"之一"。台词里没有什么废话，也没有太多余的描述和自白，随着紧张刺激的情节，每一句对白都干净简洁又围绕着主题。哪怕只是这样优秀的对白，在电子游戏作品中也是不多见的。由此可见"电子游戏的剧本创作还有很长的路要走"这句话是一定没错的。

《战争机器》

机种：X360　厂商：Epic Games　年份：2006年

简介

以图像水准为话题的X360佳作，现在每次谈论主机性能和画面之类话题必然被殃及的可怜虫，末世题材作品中最懒得介绍世界观的一部，热衷电锯惊魂的人们最好的心灵归宿，制作人第一次上网战就被人轰爆的优秀作品……总之是部很拽很拽的作品，在世界为能源而战之后遭受异族入侵的背景下，讲述了一个违反军规而被关押士兵重获自由，并为人类未来而战的故事。游戏的整体调子阴暗压抑，却带着一丝美式正剧里常有的欢快。第一次玩的时候难度很高，听说有人为此摔了手柄。



笔记

为了《战争机器》买的X360，后来机器红了……这真他大爷的是个悲剧。

《战争机器》的画面对于哪怕现在的玩家来说，也是一种震撼。正是因为这种震撼，让不少人忽略了它其实还算厚重的剧情。泰拉星球意指地球瞎子都看得出来，液体矿能源也跟石油没啥区别……好吧，哪怕是兽族，也是无数次出现在美式游戏里的东西。惟独让人比较感兴趣的是一些隐性设定，譬如兽族从来不曾与人类沟通，也不投降和妥协只有战斗，似乎另有隐情。人类几乎灭绝之前，到底发生了什么也没人知道。游戏本身的过程在很多人看来除了杀杀杀没别的，却很少关注那些游民所代表的现世状况。当然，游戏剧本还是漏洞百出的老美风格。从时间表上来看，主角马库斯被关进监狱到他被救出的时间差里，世界局势仿佛从未改变过一样，一直到人类方面的指挥官之一突发奇想要放马库斯出来。这位曾经犯下重罪的军人无意间参与了一场战斗，而随着这场战斗的深入，他们的行动即将影响着未来人类与兽族之间战局的发展方向……

对于这种"某个角色的某个行动被寄予厚望"的故事类型，我们不得不说一声天雷你好。幸好这部分剧情还安排了一些情节给马库斯的父亲，让整个故事不至于单薄到只是依靠几个一根筋的热血青年拯救世界那个程度。《战争机器》厚重又有些精彩细节的剧本设定下，主线真让人怀疑作者是不是真的认真写本子了。虽然

后来游戏的几个细节部分可以利用各种方法衔接上，譬如神秘的女兽人将军和兽人战争之谜，譬如马库斯的家族到底跟这场世界性灾难有什么关系，这些可能到了二代会丰满不少。但从一代来看，很多情节显得过分儿戏了——当然，在一潮又一潮的频繁战斗中，很多人会忘记这一点。故事叙述上过分依赖主角一行人的小队行为，导致了整个世界几乎都因为这一个小队行动而倾斜的奇怪现象。游戏中的不少段落比重失衡，譬如在广场被围殴的一段除了让游戏变得紧张刺激外毫无用处，后面不少战斗与这段相比格局和难度都呈几何数地提升，却没有相应的震撼表现。对于这一点，我不得不认为这是为了让游戏开局刺激又顺利，才过分夸大了部分战斗和场面。事实上我觉得主角后半段做的所有事都很大气磅礴，但震撼的部分却留在了开头的几次战斗印象里。从这一点上来说，其实《战争机器》的开局完全可以学习《战神》的三板斧精神，先把故事的气势和场面的气势做出来，随后的流程里稍微平常一点倒是没有太大关系。



游戏后半段的剧情完全失衡了……没有任何支援的作战被寄予厚望时，屏幕外的我们除了对剧本苦笑已经别无它法。幸好《战争机器》和所有被人民群众热爱着的美式游戏一样，有一个电影片段一样的结尾。在这个无限可能的开放性结尾里，我们能看到未来对它的补充，也能看到许多希望和幻想。这正是电子游戏剧本应具备的精神气貌之一。

《潜龙谍影》

机种：PS　厂商：Konami　年份：1998年

简介

PS上开创了时代先河的名作，制作周期长达三年之久，故事紧凑情节紧张，充满了各种乐趣和严肃的人文思考，是不可多的的佳作。讲述曾经在美国创造了多次单兵作战奇迹的战士索利德·斯内克被迫再度被美国官方启用，解决影子摩西岛上的武装叛乱危机。在阿拉斯加的影子摩西岛上，拥有和索利德·斯内克一样血统的他的兄弟利奎德·斯内克带领猎狐犬部队占领了美军秘密研发新武器的地下基地，并扬言要发射核弹。索利德·斯内克拼死拼活一个人闯进去开始捣乱，到最后发现上了套。连环计中计的故事最后才得以真相大白。然后顺理成章留下无数谜团让人等下一代作品。



笔记

实际上我写的是《孪蛇》的剧情小说，一共九万字一个星期内写完，真是差点把我写死……

这游戏在1998年夏天第一次接触的时候就喜欢上了，然后跟着一路玩下来。到头来最喜欢的还是一代和三代。很多游戏大家都喜欢一代，那是因为如果初代不够优秀就不可能有续作了——当然，像《杀戮地带》这样的也许是个例外。《潜龙谍影》有着《勇闯夺命岛》和《逃出纽约》等美国电影的影子，却也自成一格，否则不会在主流文化大行其道的欧美那么受欢迎。说白了，东西方的特色结合这事儿，做好了就是《潜龙谍影》，做不好就是《最终幻想电影版》。《潜龙谍影》相对专业的军事题材风格和巧妙的关卡设计固然为其加分，故事的编排也很巧妙——仔细想想，这故事里最大的场面是什么？不就是在楼顶上打飞机和隧道里追车么？剩下的所有阴谋诡计，都因为有几个大场面撑着而显得特别像那么回事儿。剧情动画里特意用真人片段来模糊真实与虚构之间的界线，使得每个角色嘴里说出来的那些类似吹牛皮的话都看上去真实可信。一样是小场景，一样是一个基地里转来转去，一样是毁灭世界的阴谋。为什么《潜龙谍影》就那么受欢迎和追捧呢？我觉得很大程度上是游戏导演小岛秀夫懂得怎样避重就轻，怎样安排详略，怎样通过主角的战斗和剧情遭遇把情感渗入玩家的体会里。这些都是很难得的游戏体验，因为很少有游戏做得很好，从而使得《潜龙谍影》变得更加出众。



这个世界上的故事类型和桥段就那么多，《潜龙谍影》是创新的也是庸俗的。安排一个错综复杂的人际关系在故事里，然后利用情节一点点揭示真相的方式有着显著的日式剧本特色，偏偏整个故事的角色塑造又都很硬派，有着B级片的疯狂和真实。这两者叠加起来，所达到的艺术效果恰好就是那种高于真实生活又不过分夸张的程度。在后来被人诟病的二代作品里，许多幻想元素的加入冲淡了现实主义色彩，让不少玩家大为不满。后来到了三代又回归到冷战时代的硬派风格，可见游戏导演自己在这条路上也还有着很多疑问。这些疑问只有靠着不断探求和摸索来解决。惟一不变的是游戏始终贯穿全线的反战主题——按照好莱坞剧本定义来说，一般战争电影的主题通常都是反战。这个带着人文关怀的主题在比较贴近现实题材的作品里显得弥足珍贵。每天宣传着打打杀杀，不弄死一万头怪物不能挽救世界的游戏里，主张不杀人完成整个故事的存在必然闪烁着与众不同的光芒。而这些光芒，最终汇入一条宛如编年史般的合流，形成了电子游戏历史上难得一见的伟大作品。

尽管有着场面不够宏大，叙述角度不够全面，大多数事件只通过简单的对白来完成等缺点，《潜龙谍影》仍是难得一见的优秀游戏。尤其是最后部分一再翻盘的战斗，戏剧性中带着绝望般的紧张，这样的优良传统后来被继承了下来，成为系列一道独特的风景线。如今的系列最新作《潜龙谍影4》除了部分场面调度仍有问题之外，已经可以和科幻题材的电影媲美。相信顺着这条路继续追求下去，会有更好更接近艺术品的佳作出现在我们面前。

《最终幻想VII 危机之源》

机种：PSP　厂商：Square Enix　年份：2007年

简介



名义上是《最终幻想VII》的狗尾续貂，实际上只是前传而已。因为情节在《最终幻想VII》里已经被剧透得差不多了，不少人挺好奇SE到底能生出个什么样的崽……游戏基本上自圆其说地解释了《最终幻想VII》主角克劳德的诞生，也讲述了扎克斯波澜壮阔诡异的一生。从升入一级战士开始，到最后为了朋友力战而死在荒原上，努力塑造了一个丰满的青年战士形象。当然，惟一的漏洞是《危机之源》这个前传的科技水平居然高于《最终幻想VII》正传。于是我们只能选择性地忽略这个问题了。

笔记

爱恨情仇生离死别……一旦要涉及这方面的问题，我觉得故事里的角色塑造都必须极为成功才行，否则角色不经意间的一些失败细节，肯定会导致冲击情感的场面大打折扣。《危机之源》的部分剧情就有这个问题，本来是很纯粹的一件事，因为角色的废话太多了，反倒让这个故事变得有些浮躁。故事里的每个角色在最初塑造的时候都挺成功，萨菲罗斯和扎克斯，还有安吉尔和杰内西斯等人都是有着自己想法的大好青年。问题是这些青年们解决问题的方式和他们的性格相差太远了……明明是可以很好解决的问题，非要让它走向一个极端导致了悲剧的诞生。性格决定命运的故事并没有错，问题在于这故事里的角色除了杰内西斯之外，性格其实都挺正常的……只有文学青年杰内西斯执着于自己的理想，最后导致了悲剧。

同样这部作品也拥有一个很显著的特点，那就是过于强调章节式的叙事。为了制造各种电影化的场面而不得不加长叙述的时间，使得部分情节的表达看上去有点肥皂剧的意思。这样的结果就是导致很多暴发性的场看上去并不怎么"燃"，既不是感动也不是悲伤，只觉得像是必然会来临的什么东西一样，来了也就来了。当然这也可能是因为这个故事的结局从一开始所有人都知道的缘故。不过许多段落依然带着浓郁的典型日式RPG气息，没有跳出日式剧本的束缚。从一开始脸上就充满了死亡气息的角色在预料中一个个死去，本来应该是最大悬念的萨菲罗斯居村也早就知道，因此在剧情上没有了期待。剧情没有期待的情况下，中间衔接部分做得也不是十分之理想，导致了整体感觉的下降。若不是结尾部分给拉回一些分数，加上上个世纪那批爱好者们头皮发麻的认同感。这游戏的评价也许还会下降一两分。



游戏的细节部分，其中惟一值得称道的是扎克斯和艾莉丝约会的一段，用了很多篇幅来描述两个人在一起时的幸福和快乐，为最后的痛苦离别和艾莉丝写下的那近百封没有寄出的信做了铺垫。当死亡和不能再会的痛苦猛然降临那一刻，无数玩家的心灵受到了强烈的冲击。再没有什么比这更悲伤的了，于是我们拿起巨剑，迎着大雨，走入茫茫的天地间。化身成克劳德，为这荒野上犹自思念女孩的朋友而战。

《恶魔城 月下夜想曲》

机种：PS　厂商：Konami　年份：1997年

简介

在中国最受欢迎的《恶魔城》作品，没有之一。本来是系列中剧情最佳的一作，讲述恶魔城主德拉古拉之子阿鲁卡多为了母亲的遗愿，前往复活的恶魔城打倒自己的父亲这样一个血脉轮回的狗血故事……按照正统设定，这是德拉古拉伯爵最后一次复活，之后明白了妻子心意的他回归黑暗，再也没有出现过。不过由于是商业作品嘛，后续作品像T病毒一样四处蔓延，这个本来很凄美悲哀的设定也就变成了一个笑话。

《恶魔城》本身的风格应该是充满歌特风的存在，不过由于编剧还是个日本人，这剧情也就没好到哪里去。截取了《吸血鬼惊情四百年》和穿刺伯爵的传说，加以加工，并辅以各种佐料，最后塑造出一个对抗吸血鬼的贝鲁蒙特家族来。我在写剧情小说的时候参考了《恶魔城》年代表和一些设定，并重新观摩了《惊情四百年》的电影，最后以每个人物的视角为章节完成了剧情小说。在游戏中，阿鲁卡多对父亲的爱与恨虽然在游戏里没有太多描述，不过表现得还是十分到位的。只可惜《恶魔城》系列"的主线仍然是动作与冒险，并没有太多空间把以前的往事都详细说一遍。虚写的许多内容让情感变得还是有些牵强，当然其实也可以联系前作来增加人物性格的得分，不过对于没玩过前作的玩家来说，这未免有些不太公平。就好像《潜龙谍影4》本身是个好游戏，但考虑到它是一个系列的续篇，很多没有玩过前作的人看起来就不会有那么多的感动和认同感了。《恶魔城 月下夜想曲》在这方面做得还算不错，即使第一次接触《恶魔城》的很多爱好者，最后也被剧情感动了。母亲被烧死、父亲是大恶魔的可怜孩子，孤独地在城堡里踯躅，这样的形象为人所称道，也形成了独特的"《恶魔城》系列"风景线。现在对中国玩家说起"《恶魔城》系列"，大多数人脑海中闪过的，恐怕仍是那个白发飘飘的帅哥。

当然，必须要说的是，被美丽的玛莉亚萌住的也不在少数……



《ICO》和《汪达与巨像》

机种：PS2　厂商：SCE　年份：2001年、2005年

简介



诗意化的创意作品，美丽又孤独的小少年传说，四年一作的频率，没有太多的对白和废话，一意孤行的角色们，凄凉的宿命……有着太多的词汇可以用来描述这两部一个妈生的作品，但可以肯定的是，围绕着故事，每个仔细体会了游戏的人都有其自己的理解和遐想。有趣的是这两部作品同样叫好不叫座，同样描绘着纯粹的执着和感动。

偏日式风格的作品里，我认为这种程度的故事已经足够好了。

笔记

把两个游戏放在一起说是因为它们确实有着很多相似之处，当然另外还有一个原因就是这两部作品的剧情小说也是联在一起的。写完《汪达与巨像》大约两个多月后，责编终于告诉我有姑娘看了剧情小说感动到落泪。当时心中的情绪描写大概可以用"哦耶我得继续努力"这样的套话来形容。剧情上其实《ICO》和《汪达与巨像》都没有太多可说的。不过这样模糊着世界观和一干设定，干脆只讲述一个纯粹故事的做法对于日式游戏来说也许是个好办法。没有那些遵循套路的角色出现，没有必死的大叔和萌态丛生的少女，也没有满脸严肃的长发帅哥……摒弃了一切俗套设定，回归最懵懂的冲动和单纯，让这两个充满惆怅的故事散发出耀眼的光辉。

相似的主题似的很多人在归纳两部作品的时候会冠以系列的名义，制作人也不多嘴，任由爱好者们去猜测。《ICO》的故事是"守护"，而《汪达与巨像》则是"抗争"。同样面对命运的不甘和挣扎，同样面对浩瀚世界的无力，同样在痛苦和徘徊中义无反顾。这些段落组成了让人印象深刻的场面，虽然没有过多的情节描述，却能让人脑补出许多动人的细节。这样的剧本，对于大多数游戏来说并不适合，也恰恰因为有着一丝另类，才能够在众多流俗的作品中脱颖而出，成为一道清新的泉眼。

当汪达举起往昔之剑的时候，当ICO手持木棍的时候。我们看到了少年们心中的终极梦想。

——"为了你，我可以对抗整个世界。"

带着这样的情怀去游戏，便是一种幸福了。

《寄生前夜2》

机种：PS　厂商：Square　年份：1999年

简介

《寄生前夜》初代为游戏和电影拉近距离之后，大概是因为《生化危机2》的全世界范围走红，Square把最擅长的RPG改成了动作冒险游戏，以系列第二部作品的名义推出。一经推出……就饱受恶评，以至于这个系列几乎一度消失。游戏本身的素质其实颇高，只是流程过短，耐玩度不够和场面表现不力等特点完全背离了前作的优点。历经近十年的沉寂之后，终于在PSP上听到了新的消息。本来初代时孑然一身的美女阿娅在二代里有了个娃还有了个男人……不知道新作里游戏史上难得一见的三十多岁的女主角会有什么新惊喜给我们。





笔记

《寄生前夜2》的剧本严格来说很有点野村哲也的味道，虽然我并不知道剧本到底是不是他写的，但应该也提供了创意和思路……《寄生前夜2》、《保镖》、《最终幻想Ⅶ 危机之源》、《美妙世界》等等这些作品都有一股极其相似的味道。这股味道包括着对科技的敌意，孤立的俊美角色和有些破碎的场景衔接。《寄生前夜》初代的剧本极其优秀，不仅一气呵成，而且情节起伏错落非常有序，最后的高潮爆发得也非常有力。相比之下二代在故事上过于单薄，启程转接固然不错，但线索本身并无震撼力，场面也被限制在孤僻的荒郊野外而显得不那么热闹。变异生物线粒体的设定完全被扭曲成了类似T病毒一样的存在，使得故事惟一吸引人的部分只在于最后阿娅的命运会如何……这样的剧本对一个普通冒险游戏来说也许是足够的，但只要爱好者跟前作一比就立刻明白了高下。也许是为了刻意区别于前作，《寄生前夜2》的整个故事发展得不够自然，段落分得也前后不均。非常刻意地将故事发展的舞台搬到了没有人烟的场景，增加了恐怖感，却大大降低了玩家对故事的期待。游戏中段部分出现的条条线索和并不能挽回节奏的拖沓和流程的冗余。从剧本角度来看，《寄生前夜2》只能算是中等偏下，最后部分完全是为了解决一个问题而设置的基地情节可有可无。与美式风格的电影片段做法还不太一样，《寄生前夜2》的本子充满了浓重的日式现代味道，使得很多细节本来可以更加精致，却显得过于流俗。

当然，从图像上来说，这是当年最好的作品。阿娅洗澡的CG动画，曾经震撼了无数小宅男的心灵……

结语

翻看自己的作品列表，发现居然还有很多作品没有写到，于是再次感慨了一下，时间是有限的，只看你愿意浪费在什么地方了。带着快乐的心情去回忆自己了解的那些游戏，并与同好们交流心得看法。这是每个游戏爱好者都喜欢做的事。哪怕打《KOF》的朋友偶尔也会讨论一下大蛇一族和古怪的克隆人之类的话题。游戏本身就是故事，它渗入我们的心灵，带给我们许多虚幻的体验。纵然这些体验的故事形飞天外，内在的神韵仍是你我周围体验着的人情世故，爱恨情仇。

带着理解他人的心态去游戏，带着快乐的心情去看待每一个故事。我相信终会有所收获。不管是思想还是表现，不管是感动还是反思。

这就是游戏与生活。

这就是我从游戏中学到的东西。

编译 丁丁 美编 木仙

记者，请闭嘴

欧美游戏媒体生态报告

在这个多游戏平台大行其道，游戏软件裹挟着宣传攻势汹汹而至的年代，玩家需要的恐怕不只是知道有什么游戏，而是哪些是适合自己的好游戏。给游戏打分听起来是个很科学的办法，在游戏媒体发达的欧美国家，每一个游戏的诞生几乎都伴随着无数媒体的评分。不过我们真的能信任这些数字吗？电子游戏诞生三十多年之后，欧美游戏媒体的生存状况到底如何呢？或许下面的文章能为各位读者解开这个疑问。

倒退?

如今你翻看欧美的游戏杂志或是查看各类网站时，会有这样的错觉。新游戏几乎没有糟糕的，挑出的毛病总是不疼不痒，每一个被评价的游戏都成了比之前更好的游戏。如今的游戏产业技术不断突飞猛进，产值节节攀升。可以说一切都在进步，惟有一样在退步，那就是信息控制的方式。游戏厂商对于媒体的控制度也达到了空前专制的程度。

“我不知道现在好的记者是怎么去处理这个问题的，”前《Games World》杂志的出品人Alex Verrey表示，“事实是，最新最棒的游戏往往会是当期游戏杂志销量最大的推动力。特别是



那些杂志的封面上写着‘世界独占’或是‘初次试玩’字样的杂志。通常这也意味着，采访的记者们得按照发行公司的规则来玩所报道的游戏。他们已经提前为记者们制定了报道内容，来实现自己的目的。”

很多刚入行的记者都有这样的疑问，为什么游戏杂志的采访必须得在发行公司控制的条件下，作出保证，接受指导方能进行。这样的报道往往没有自由度，显得千篇一律。

对于不知情的玩家来说，可能是很难想像的。以前游戏杂志的采访的确相当简单，你只需要直接打电话给开发小组然后开始提问就可以得到想要的信息。不过现在游戏规则已经变了。一位国外的游戏媒体记者表示曾经有一次他只是发一封电邮问一下某个开发者他们最新的游戏中会出现多少种武器。结果第二天就收到了该公司多位头头的电邮“问候”，发行商的公关发言人来信意图很明显，就是威胁记者要让杂志社解雇他。这实在是个荒谬到有点搞笑的情况，你很难想像这个发言人正是一周前带这位记者去试玩游戏的人。

当游戏公司的公关部发言人可以轻易地通过公布一些截屏图片或是游戏中某个精灵的耳朵就用上了多少个多边形来控制平面媒体的封面报道或是全球新闻网站时，我们不禁想问，到底为什么发行商们如此热衷于信息保密？这种谨慎的信息管理方式已经逐渐在过去的十年中逐渐渗透进了整个游戏产业。但是在高额的经济利益的驱动下，控制报道的腔调，甚至是控制最后的打分，已经变成了重如泰山的一件事。

曾经也有那么一个时代，玩家们如果能看到上市的游戏有一张截图都是万幸了，不过别忘了那时的媒体也不像如今这么发达。Panache公司的公关部负责人 Chathy Campos 表示：“以前基本上游戏的截图会跟随着游戏的新闻发布会一同进行，我们会直接用相机从电脑的显示器上拍下屏幕的照片，我们会拍很多张同一个画面的，然后再挑出好的进行修剪最后发出来。随后就会跟进制作游戏的前瞻、评论、攻略和提示。”



分数交易

今天已经是游戏的制作预算以几千万计的时代。游戏公司首要会保证他们的公关都是一流的并且是及时的。

3A 级大作不断膨胀的预算导致了游戏公司必须保证作品是成功的，这也是随之而来的一种新的压力。越来越多的公关发行的手段被挖掘出来。以前要想得到媒体高评分的惟一方法就是做出一款真正优秀的游戏，可惜现在不少的游戏评分开始变成一件和逻辑无关和利益有关的事情。游戏公司下了这么高的赌注在某几款游戏上，当然不想玩砸了生意。于是公关人员的作用就变成了让那些专业游戏评论们相信他们喝的平淡无味的水实际上是美酒。

整个主要的消息发布流程都是按照关键的公关宣传阶段来安排的：预告片、预览、前瞻、封面报道、初次试玩、独家评论前瞻、独家评论。取决于游戏的热门程度，你可能会发现这款游戏会和特定的几家平面媒体或是网站达成了“交易”。到底背后是什么样的交易呢？虽然一直传闻的游戏公司给媒体编辑塞“红包”这种蠢办法不是真的，但是的确有交易存在。

通常这种交易的形式是某些媒体可以得到发行商的某款游戏的独占报道权，不过媒体也必须相应地给游戏比较积极的评价。这样游戏的发行商才会给媒体提供内部的游戏拷贝。在一些极端的情况下，媒体甚至会事先允诺一个评分给厂商。如果一份杂志或是某个网站非常想要某款游戏的独占内容，那么通常他们有可能会事先保证一个体面的分数，甚至会在游戏还没出的几个月前，评论者还没没碰过这款游戏前就给出分数。

“我印象最深刻的一家公司的发言人，一旦自己公司的一款普普通通的游戏甚至是烂作没有得到满意的分数就会打电话来向杂志社抱怨。她总是认为自己公司的游戏该得到 11 分（满分 10 分）。”前《EDGE》杂志的编辑 Joao 表示，“当我们不愿意提高游戏的评分时，她就会要求撤回用于前瞻和评论的游戏拷贝，并表示只有我们保证达到特定的分数才可以重新提供拷贝。随后我们准备直接购买上市的产品进行评论的时候，这位公关人员就干脆不再联系我们了，他们直接和出版社联系威胁要撤掉广告宣传，并且该发行商以后的一系列产品都不再与我们的出版社进行合作。”

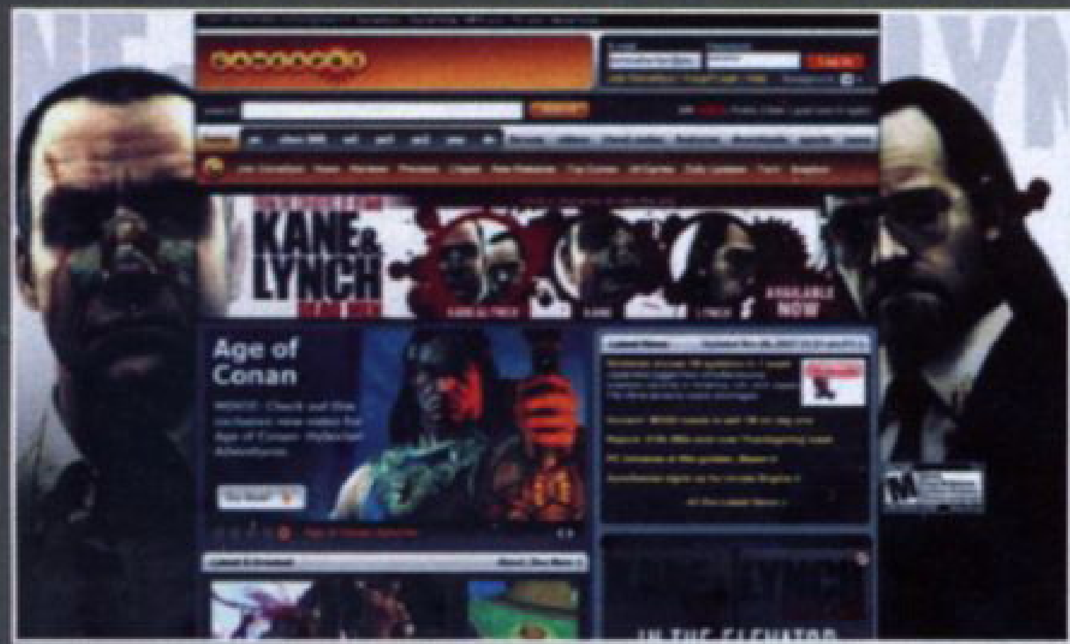
尽管这样的规则之外的例子在实际情况下少之又少。但是过去的几年来，我们已经能看到这样一种趋势，游戏业界的天平正在失去平衡。或许这个判断不是那么积极，但是市场的压力已经让越来越多的游戏必须成功才能得到稳定的成长。的确，目前有很多编辑，杂志的出版社和公关在坚持抵制这种操作方式，但是也有很多人把这种潜规则当成一种保证游戏成功的武器。在一些公关部门人员的心里可能清楚的知道哪些杂志是比较“软”的，他们是可以做这种交易的。当然游戏的热门程度总是第一位应该考虑的，并不是所有的游戏都有做交易的资格，但是一些厂商会在提供大作信息的同时也要求媒体对于他们旗下的一些弱势的游戏网开一面。

为什么一向强势的媒体集团会对如此浮夸的欺骗行为做出让步呢？就像大多数的由资本和经济利益驱动的产业体系一样，一切的底线就是钱。如果这样的幕后交易让你感到惊奇的话，那么你还会发现大多数杂志网站的生存都是靠广告收益、而不是靠销量、点击量收益维持的。就算是在运营已久的欧美游戏市场上，作为游戏这个仍在为真正得到主流承认而不断斗争的媒介，最大笔的广告费用还是来自于游戏发行商自身。 正是这点让媒体的优越感分崩离析。一个从游戏业获得资金来源的媒体想去评价这个产业，这就像是和魔鬼做交易的浮士德，荒谬而无力。这也是大多数的从业者忽视了的问题。不幸的是这一点正好成为了游戏厂商手中的有力杠杆——如果杂志或是网站想要不按要求来，撤回广



告资金的威胁会随后就到。

2007年11月，在GameSpot的记者Jeff Gerstmann发了一篇对于Eidos公司高调亮相的新作《凯恩与林奇》不利的评论文章之后，很快就被解雇。接着就有传闻表示解雇Jeff



▲就在Jeff给《凯恩与林奇》打出6分的同时，Gamespot的网站上正在首页大张旗鼓的宣传这款游戏。

Gerstmann的决定完全是迫于商业压力做出的。尽管GameSpot一再否认这一说法，但是两位GS的资深记者Frank Provo和Alex Navarro联手站出来表示："我相信是公司的管理层因为不当的理由解雇了Jeff。"Provo说道："我认为高层试图软化网站的腔调，将游戏的得分推高以博得广告商的欢心。"

这种情况还有部分的原因是媒体集团本身缺乏对于自身信誉的重视。一旦被触怒，游戏发行商立即就会撤回广告资金已经成为了游戏业中的街头智慧。其实出版社并不需要如此软弱，因为一家出版社的旗下会有着一系列的杂志，读者的规模也不可小视。这对于对抗发行商的压力来说显然是一个有力的武器。

可惜很多杂志或网站都会在厂商一开始施压就软化下来，而另一方面大多数厂商的游戏只要得到低分评价基本上也就没有成功的可能了。在这种情况下，既然双方都有损失，更好的而解决办法就是折中的路线。

曾经有那么一段时间，欧美游戏厂商会在一些旅游景点举办规格相当高的豪华试玩招待会，参加厂商的试玩会之后想要给一个游戏低分的确不是那么简单的事情。你会被请到游戏的展示会上在游泳池边喝着鸡尾酒试玩游戏。很少有记者能够拒绝如此诱人的机会，因此对于游戏报道上的妥协也就变得不可避免了。旅游就是去做评测，评测就是旅游。一旦一份杂志需要保证得到独占的大消息，看起来记者都不免落入发行商的彀中。

无尽的战役

"我认为因为一个特别的原因，现在的压力比以前更大了。"深有感触的老牌游戏杂志记者Stuat Campell表示，"官方游戏杂志的出现摧毁了整个记者体系的根基，这让家用机的制造商可以直接注资在自己的杂志上，当然对于内容也有着更大的决定权。这也让游戏记者头脑中的观念发生了微妙的变化，他们更多的把自己的服务对象定位于游戏产业，而不是真正需要他们的读者。这样的态度最终会演变成一种恶性循环。"

要想打破这种恶性循环的惟一方法就是坚持立场，也就是要切断为你提供资金的那双手。很多专业游戏媒体因为害怕广告的财路全部断掉而犹豫不决。对于很多官方的媒体来说问题更大，他们的所有资源都是由厂商供给的。如果想要来自平台厂商的独家新闻、截屏、试玩，显然你只能从相应的官方那里获得。不过面对着这种情况，非官方的消息来源就成了更灵活的消息渠道。目前的情况也是如此，很多国外的游戏玩家都转向论坛去获取一些不确定的消息，尽管这些消息还是得等官方的宣布才能确认，至少你先知道了。

尽管Campell认为上世纪90年代游戏媒体要比现在更正直，但那时也仍然有商业压力和一些浮夸的报道。"压力一直都存在，1992年时一个现在还在某游戏媒体担任要职的人曾经为了缓和和广告商之间的关系而要求我给一个游戏打指定的分数。不过我没有那么做。"他接着举例道，"最惨的是一次在泰晤士河游船上举办的午餐会，有个大公司的高层公关在走廊上怒骂要打烂我的膝盖把我丢到河里去。只因为我对他们公司的一款游戏的评论。"

不过和现在情况的另一个大区别在于，上世纪80年代和90年代初的业界仍然处于童年期。现在达到一定规模的游戏公司都需要去应对一堆不必要的问题：诉讼、公众压力、疯狂的律师们、主流媒体的负面态度、一有风吹草动立刻就在网上遍地开花的消息。所有的一切都让现在的游戏公司公关做起来束手束脚，也无法按照以往的老套路来。当然同时股东们的风险投资，市场推广的花费也都已经今非昔比了。

"回到我刚开始为《GamesWorld》和《GamesMaster》制作电玩节目的那会儿，还没有互联网，游戏的公关会关照所有带着相机的记者。"Verrey回忆道，"如今那些奢华的派对、疯狂的夜晚外加巨额的E3花费都已经成为过去。我们有的是NDA(注)、禁声令和评论限制。游戏公司甚至会对展会上过度热心的可疑玩家进行高度戒备。今天，电子游戏的商业规模已经逐渐把很多独立的小公司驱逐出去，留下的都是有着电视、电影、流行音乐背景的大集团。而那些行业都比电子游戏成熟得多。回首上世纪90年代，那些公关们会给你提供所有你想要的东西。更多的截屏？没问题。提前试玩？当然可以。采访开发者？为什么不呢。而今天的游戏记者们会告诉你在如今的高度敏感环境下，想要得到第一手的东西简直难于上青天。"

当然一味的批评努力工作的游戏公司公关们显然是不公平的。公关们必须让自己负责的游戏面对着激烈的市场竞争。现在游戏市场的丰富多样性也让任天堂和索尼这样的公司公关技巧不断革新。在公关作用不断放大的今天，记者们总是处在他们的阴影里，他们写

注：NDA，Nondisclosure Agreement，即保密协议，现在很多游戏开发商在接受媒体采访时都会要求记者签署的协议。

着毫无根据，只有大量猜测的报道。这甚至变成了当今电子游戏网站吸引眼球和点击的流行做法。但是对于游戏发行商和为之工作的公关团队来说自然是气恼不已，结果只会让他们对于信息的发布变得更加小心翼翼。

尽管我们上面已经谈了很多游戏媒体和游戏公关之间千钧一发的紧张关系。Lincoln Beasley公关公司的Alison Beasley指出，实际上这场战役的战壕两面都有压力——这一事实从15年前至今都没有变。她说道："有个典型的例子，有一次游戏评论员Gary Whitta给我负责公关的游戏《Champion of the Raj》(注)打了A级评价。当时杂志上A会拖出一条关注度的曲线。只是这个A的位置稍高，有部分撑出了页面。我们都认为是很有趣的设计，但是显然老板不认账了，坚持要我们打电话过去'抱怨'。我只好打过去，不过因为忍不住笑了，又赶紧挂了电话。Gary反而以为我们是因为十分恼火而挂的电话。"

编者按：正如上文所说的，这场游戏公司与媒体之间的无尽战役还将继续下去。就像很多其他的娱乐行业一样，与之相对应的媒体生存状况往往也准确的反应了这个行业的成熟程度。尽管欧美已经是全球游戏市场中发展最为完善的地区，尽管电子游戏业已经经历了30多年的发展，但未来的路必然更长也更艰难。相信未来电子游戏行业会给我们带来更多新鲜、好玩的东西，也将随着时间的推移真正的走向成熟。



游戏媒体事件关注

Kotaku的兴起

2004年10月4日，一个有着日式名字的美国游戏网站Kotaku悄然出现。它的东家Gawker媒体集团以做专业博客起家，这次进军游戏业他们显然是有备而来。这家游戏博客最大的特色就是短小、生动、灵活的游戏新闻和趣闻。随着近年来游戏发行公司对于信息保密的监管达到前所未有的严格程度。不少记者都会在非正式的渠道上透露他们所掌握的信息。而Kotaku则向所有非正规的小道消息和传闻敞开了怀抱。利用它自身博客的特殊方式成为了全球很多玩家关注了解游戏新闻的新选择。

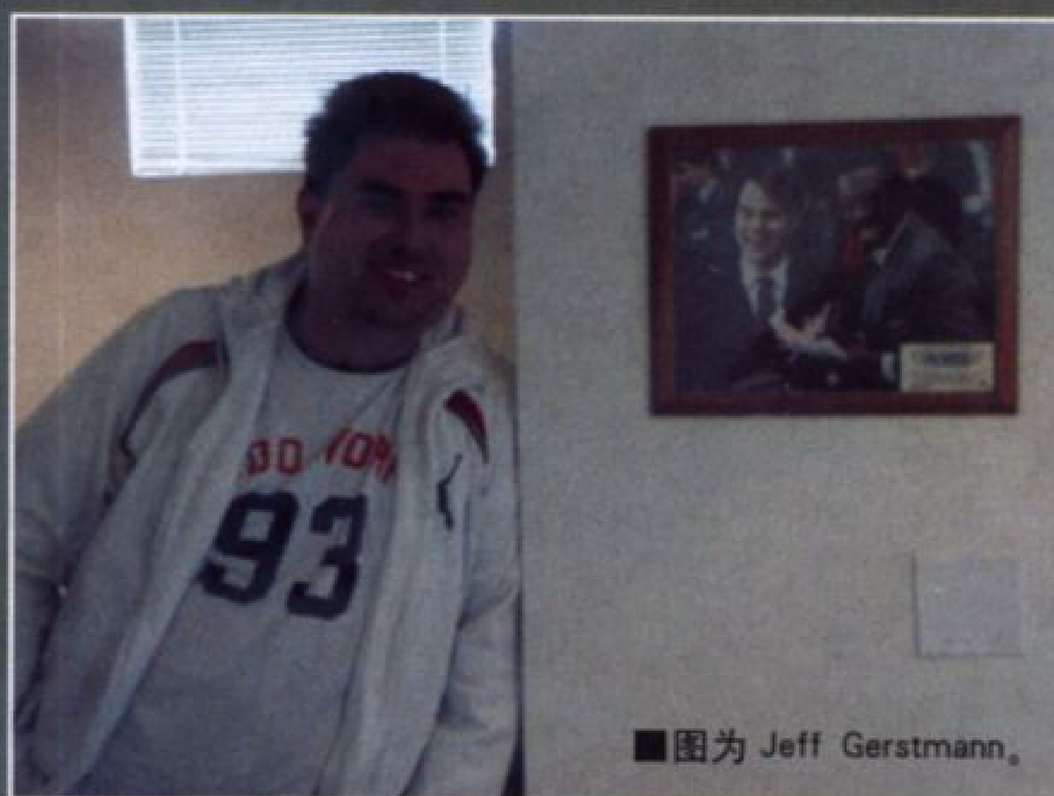
Kotaku近年来提前报道了索尼的"PS Home计划"、《横行霸道 IV》自由城地图以及《潜龙谍影4》细节等很多劲爆消息，尽管受到了多家游戏公司的压力，但也赢得了全球玩家的广泛好评。

在Kotaku这个游戏媒体的后起之秀取得成功之后，很多类似的游戏博客纷纷出现，可以说在目前游戏公司实行高压媒体管制政策的畸形情况下，流言和传闻已经成为了游戏媒体报道的一个重要的组成部分。



■ Kotaku网站刚刚改版的首页截图。

Gamespot游戏评论员离职事件



■图为Jeff Gerstmann。

事情起源于Gamespot宣布解雇资深的游戏评论员Jeff Gerstmann。很快各大游戏新闻网站就传出了流言，此次Jeff的离职并不是常规的行为，而是Gamespot迫于广告客户Eidos的压力而做出的妥协。在此前，Jeff为Eidos大力推荐的新系列《凯恩与林奇 死人》的首作打出了表示"尚可"的6分评价，而且在评论中指出了游戏的不少缺陷。传闻Eidos对此非常恼火，向Gamespot下了撤回广告资金的"最后通牒"，这才有了后面的解雇事件。

尽管Gamespot官方对此矢口否认，但这一事件之后，Gamespot内部包括有着8年经验的游戏评论员Ryan Davis在内的多名编辑纷纷辞职离开，从侧面印证了这一传闻。

随后，一直是Gamespot竞争对手的1up网站编辑以及一些撰稿人都到Gamespot大楼前举行活动支持他们的同行Jeff Gerstmann。

我们可以把这个事件看成是近年来游戏业媒体环境恶化到顶点的一次爆发。记者们心中很明白，如果无法坚持媒体独立客观的品质，真的让金钱彻底成为这个行业的主宰，那么所有人都将会面临一个悲哀的没有言论自由的游戏业。



▲1up的网站同仁站在Gamespot大楼前举旗支持Jeff客观独立的评分。



▶就在游戏发售前Konami将众多大型游戏媒体的编辑请到日本进行封闭试玩。

《潜龙谍影4》保密事件

《潜龙谍影4》是近来比较有标志性的媒体公关的例子。今年3月Konami公司将众多著名媒体的记者邀请到位于日本那须的Konami研发总部举办了一次超级记者营地的活动。在这三天里记者们提前试玩了《潜龙谍影4》的完整游戏。

显然对于这样一款剧情就是生命的游戏，Konami在保密方面也做了严格的要求。游戏媒体IGN英国站的编辑透露，他们被要求在文章中注意言辞，Konami还给他们列出了一长串禁止在评测中讨论的话题的名单。这份名单覆盖的内容相当多，其中甚至还包括一些Konami官方已经对外公开的消息或是早已开始讨论的话题。

不难看出Konami公关人员对于游戏信息的谨慎态度。这种如履薄冰的态度实际上也折射出在当今这个信息高速流通的时代，游戏公司想要做一次完美的市场推广就是一场和信息媒体的博弈。

注：《Champion of the Raj》是一款1991年的战略游戏



神奇骏



文 天津艺术职业学院 刘健　美编 木仙

宫崎骏与他的非主流成长路线



2008年7月19日，时隔四年之后，宫崎骏的动画新片《悬崖上的金鱼姬》（崖の上のポニョ）在全日本481家影院公映。这一数字打破了《哈尔的移动城堡》于2004年创下的全日本448家影院同步首映纪录，让《悬崖上的金鱼姬》成为日本电影史上首映规模最大的影片。当天，67岁高龄的宫崎骏携本片声优奈良柚莉爱、土井洋辉等人共同出席了东京都内千代田区的“日比谷SUKARA座”影院内举行的首映典礼，受到现场650名观众的热烈欢迎。而该片首日票房也超越1997年上映的《幽灵公主》和2004年上映的《哈尔的移动城堡》，成为宫崎骏动画中仅次于《千与千寻》的第二大卖座影片。

与以往的宫崎骏动画类似，《悬崖上的金鱼姬》这部改编自安徒生著名童话故事《海的女儿》的动画电影继续着人与自然的主题，讲述了一个发生在5岁男孩儿宗介和向往人类世界生活的金鱼公主Ponyo之间的动人故事。而该片最独特之处，就是一改近年来动画界3D强风进吹之势，采用传统的手绘动画技术制作完成。全片1小时40分钟，画幅多达11万张，比时长两个多小时的《千与千寻》还要多。这让《悬崖上的金鱼姬》极有可能成为本年度惟一能与好莱坞3D和CG风潮对抗的二维动画片。放眼当今动画界，能有如此才干和胆识动画监督（导演）非宫崎骏莫属。

自20世纪60年代至今，在40余年间，宫崎骏和他主导下的吉卜力工作室，为热爱动漫艺术的观众们奉献出一部又一部精妙绝伦的动画片。2002年，由他指导的动画片《千与千寻》一举摘得柏林国际电影节金熊奖，轰动世界影坛。随后，又在第75届奥斯卡奖评选中，获得“最佳动画长片奖”。宫崎骏也成为获得这一奖项的首位亚洲人。2003年，美国《时代》杂志又将他与中国著名篮球运动员姚明等一起列为年度“亚洲英雄”。

然而，很少有人知道这位享誉全世界的著名动画导演所走过的成功之路，就整个日本动漫的发展历程而言，是一条地地道道的非主流路线。在这条名叫“时势造英雄”的道路上，宫崎骏用他过人的天赋和不懈的努力，为有志于动漫事业的所有人描绘了一副通往光荣与梦想的路线图。



雏凤振翅

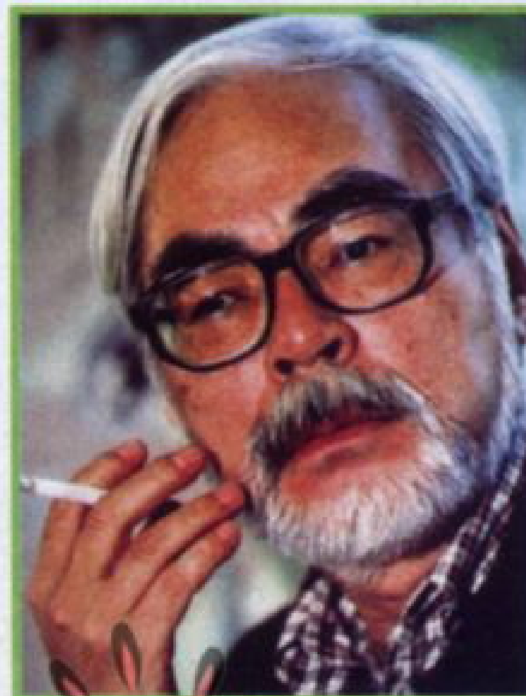


宫崎骏（Miyazaki Hayao）于1941年1月5日出生在东京的文京区，在家里四个孩子中排行第二。太平洋战争后期，美国空军对日本首都东京展开地毯式轰炸，宫崎骏随家人迁居日本东北部的宇都宫市。那时候，宫崎骏的伯父在鹿沼市经营一家飞机工厂，宫崎骏的父亲在那里担任主管。宫崎骏的母亲是个家庭主妇，体弱多病，曾经因为患结核病在床上整整躺了九年，但她却是个非常聪明的人，对于孩子们的教育也很严格。这些都对宫崎骏的少年生活产生了潜移默化的影响。

宫崎骏在宇都宫市一直生活到上小学三年级。之后，随全家搬回东京。1958年，正在读高中三年级的宫崎骏观看了由东映动画公司制作的动画片《白蛇传》，这也是日本电影史上的第一部全彩色剧场动画片。原本就对绘画颇感兴趣的他，被这部动画片深深地打动了。

高中毕业后，宫崎骏进入东京学习院大学就读，主修政治经济学。1963年，从大学毕业后的宫崎骏，如愿以偿地进入了东映动画公司工作。同年12月21日，宫崎骏参与的第一部剧场动画《汪汪忠臣藏》（わんわん忠臣藏，又名《神犬阿吉复仇记》）上映，这也是东映动画当年的年度大片。该片改编自日本著名传记小说《忠臣藏》，以童话笔法讲述了一个“哈姆雷特”式的森林传奇故事，由动漫大师手冢治虫任原案设定，东映动画社长大川博亲任监督。紧接着，宫崎骏又参与了TV动画剧《狼少年肯》（狼少年ケン/Wolf Boy Ken）的制作。虽然在这两部作品里，宫崎骏承担的都是些零散的工作，但这毕竟是他向巅峰迈出的第一步。

1964年，年轻的宫崎骏当上了东映动画劳工协会的秘书长。在这期间，他与担任协会副主席的高畑勋过从甚密，建立了深厚的友谊。高畑勋（Isas Takahata）生于1935年，毕业于东京大学法语系。在毕业之前，高畑勋便到东映动画公司应聘助理导演，1959年正式进入东映动画公司工作，先后在《安寿和厨师王丸》（1961年）、《顽皮王子战大蛇》（1963年）等片中任助理导演。



同在1964年，宫崎骏还参与了动画剧《古里弗的宇宙旅行》（ガリバーの

注：本文最初成于2002年，曾发表于网络。作者于2008年对原文进行增删修改后成稿。

“动画是一个如此纯粹、朴素，又可让我们贯穿想像力来表现的艺术……它的力量不输给诗、小说或戏剧等其他艺术形式。”



宇宙旅行）的制作，并在TV动画《少年忍者》（忍者风のフヅ丸）的制作中担任原画工作。1965年，又在TV动画《大冲撞》（ハッズル・バッチ）里担任原画。同年，宫崎骏与同事太田朱美结婚。1966年，由宫崎骏任原画的TV动画《彩虹战队罗宾》（レインボー－战队ロビン）开播。1967年1月，宫崎骏的第一个孩子出世。

初到东映的宫崎骏经历了不少挫折。他提出的一些策划案常常被束之高阁。这一方面是因为当时的宫崎骏资历尚浅，另一方面则跟他在工会里任职不无关系。虽然如此，但是宫崎骏依然坚持自己的风格和信念。在看过俄国动画片《冰雪女王》之后，宫崎骏更加坚信自己当初的选择是正确的。他后来曾说，这部动画片让他深深的体会到，“动画是一个如此纯粹、朴素，又可让我们贯穿想像力来表现的艺术……它的力量不输给诗、小说或戏剧等其他艺术形式。”

1968年7月21日，由高畑勋与宫崎骏首次搭档制作的剧场动画《太阳王子赫尔斯历险记》（太阳の王子ホルスの大冒险／Prince Of Sun）上映。该片片长82分钟，高畑勋任监督，脚本由深泽一夫编写，宫崎骏在片中担任场景设计和原画。

少年赫尔斯原本跟父亲一起住在海边，过着平静而安逸的生活。某日，在机缘巧合下，赫尔斯从岩人莫戈那里得到了一把名为“太阳之剑”的神剑。莫戈告诉赫尔斯，太阳之剑铸造完成之时，就是他成为“太阳王子”之日。为了完成父亲重铸太阳之剑的遗命，赫尔斯决定乘船向北方进发。途中，赫尔斯遭到了恶魔的狙击，跌落山崖。之后，被水流冲到一个不知名的小村。村民们的热情与善良感动了赫尔斯，他决定在此定居，并用自己的力量保护村子和村民的安全。

一天，在追赶危害村子的银狼时，赫尔斯偶然间遇到一个名叫希露达的少女，赫尔斯将她带回村子。谁料，有着甜美歌声的希露达，其真实身分竟然是恶魔派来毁灭村庄的魔女。更加出人意料的是，虽然身为魔女，但在与赫尔斯和村民们的接触中，希露达心中竟生出了亲近人类的感情，最终与“太阳王子”坠入爱河。恰在此时，恶魔的进攻开始了。别无选择的赫尔斯只能奋起应战。在村民们的帮助下，“太阳之剑”终于铸成。恶魔被消灭了，赫尔斯完成了父亲的嘱托，成为了真正的太阳王子，希露达也摆脱魔女的身分，赢得了众人的信任。



本片自1965年秋开始制作，历时三年完成，最初的目标是要与迪士尼的动画大片《森林王子》（Jungle Book）一较短长。不过，当时的影评界几乎一致认为，这部动画片“内容虽然比迪士尼的动画来的精彩，但笑料明显不足”，因而它对儿童观众的吸引力非常有限。倒是那些二十岁上下的大学生们对这部动画片相当着迷，他们把《太阳王子赫尔斯历险记》看做是一部“励志的青春动画片”。从今天的角度上看，这部作品确实略显粗糙，但这毕竟是高畑勋与宫崎骏这对黄金搭档的首次合作，意义深远。以至于有人将该片视为日本动画的一个转折点，称它为“摆脱传统风格与开创未来形式的里程碑”。《太阳王子赫尔斯历险记》还曾先后获得日本政府厚生省中央儿童福祉审议会推荐奖、优秀电影鉴赏会推荐奖以及塔什干国际电影节导演奖。

1969年，宫崎骏和夫人共同参与制作了两部剧场动画，分别是片长80分钟的《穿长靴的猫》（长靴をはいた猫／Puss In Boots）和片长60分钟的《幽灵飞船》（空飞ぶゆうれい船／The Flying Ghost Ship）。前者由矢吹公郎任监督，于1969年3月18日首映，曾获得前苏联莫斯科电影节“美术科同盟赏”及最具趣味电影奖，并有《三个长靴火枪手》和《穿长靴的猫80天环游世界》等两部续集；后者于1969年7月20日首映，曾获当年度厚生省中央儿童福祉审议会推荐奖和优秀电影鉴赏会推荐奖。宫崎骏在这两部动画片里依然担任原画的工作。同年4月，宫崎骏的第二个孩子出生。1970年，宫崎骏在TV动画剧《神秘的阿寇》里担任了两集的原画。同一时期，宫崎骏还以秋津三朗的笔名发表了漫画连载《沙漠之民》（沙漠の民），其中隐约可见《风之谷》的影子。

1972年，曾经为日本动画产业起飞做出杰出贡献的东映动画公司社长大川博逝世，东映动画的“黄金时代”也就此终结。此后，东映动画公司逐渐放弃先前以赶超美国迪士尼为目标的经营策略，缩小制作路线，转向商业动画片的摄制。经营理念的变化，令许多优秀动画师先后离开了东映动画公司，其中也包括宫崎骏在内。他跟高畑勋、小田部羊一等人离开东映动画，转投到“A-Pro”旗下。这公司的创始人大冢康生曾是东映动画公司的工会主席。





同年，中日两国实现邦交正常化，为表示中国人民对日本人民的友好情意，中国政府向日本赠送了一对大熊猫。这在日本国内引起一阵空前的“熊猫热”。宫崎骏和高畑勋等抓住这股热潮，合作完成了动画片《熊猫、小熊猫》，于1972年12月17日首映，受到各界一致好评。一年后，该片的续集《熊猫、小熊猫之下雨天的马戏团》上映。该片由高畑勋导演，宫崎骏在片中亲自担任原案、脚本、场面设计和原画等四项工作。可以说，这是第一部能够充分体现宫崎骏风格的动画片。

1973年6月，宫崎骏再次随高畑勋、小田部羊一等人一起改换东家，到“Zuiyo Picture”任职。一个月后，宫崎骏动身前往瑞士拍外景，并为即将开始制作的新动画片寻找灵感。1974年，由高畑勋任监督的TV动画片《阿尔卑斯山的少女》（アルプスの少女ハイジ／Girl Of The Alps）开播。该片自1974年1月6日至1974年12月29日，共制作播出了52集。宫崎骏在该片中担任场景设计。

1976年，高畑勋导演的另一部52集TV动画片《三千里寻母记》（母をたずねて三千里／3000 Leagues In Search Of Mother）开播，该片是动画制作公司“日本ANIMATION”的“《世界名著剧场》系列”中的一部。宫崎骏在此片中再度出任场景设计。为了保证动画片的质量，他还曾经到意大利和阿根廷等国拍摄外景。

1978年，由宫崎骏任总监督的TV动画剧《未来少年科南》（未来少年コナン／Future Boy Conan）在日本NHK电视网播出。大冢康生任作画监督，山本二三任美术监督，三泽胜治任摄影监督，音乐制作则由池边晋一郎担纲。自1978年4月4日至1978年10月31日间，共播出26集。

这部动画片讲述了2008年7月，由于科学技术的过度发展，比核武器的杀伤力强大千倍的超磁力武器被开发出来，并用于实战。结果导致地轴弯曲，地壳发生大变动，五大洲爆裂，陆地下沉。转瞬间，相当于半个地球的广大区域被彻底摧毁！20年后，在残存的一座小岛上，一直以为在这世上只剩下他与爷爷

相依为命的少年科南，偶然间在海滩搭救了具备与动物沟通能力的神秘少女拉娜。更令人吃惊的是，拉娜的爷爷竟然就是大名鼎鼎的太阳能科学家拉奥博士。与此同时，一群野心勃勃的家伙们正在到处搜捕拉娜，以便威胁她的爷爷拉奥博士。后来，来到岛上的暴徒们杀害了科南的爷爷，并捉走了拉娜。为了替爷爷报仇，并解救被捕的拉娜，科南义无反顾地踏上了充满危险的旅程……

《未来少年科南》让宫崎骏第一次有机会完整展示自己的动画思想了。自此以后，"少年的主角、冒险的精神"成为宫崎骏动画的主轴。该片自播出之后，受到了一致好评。不过，有人说《未来少年柯南》是宫崎骏"全程监督"的一部动画片，这是不准确的，因为该片第九和第十集是由高畑勋负责监督工作的。

1979 年，宫崎骏和高畑勋再度在"《世界名著剧场》系列"中联手，合作完成了 50 集 TV 动画片《红发安妮》(赤毛のアン/Anne Of Green Gables)。同年，宫崎骏加入了东京电影新社，并首次以监督的身分完成了一部剧场动画《鲁邦三世之卡里奥斯特罗城》(ルパン三世カリオストロの城/Lupin III-Cagliostro's Castle)。后来该片被评价为让鲁邦这个日本式的侠盗英雄"从身居豪宅的大盗变成如今大家熟悉的平民形象"的重要一环。





御风而行



1981 年，宫崎骏又一次人生的转折出现了。德间书店新创刊的动画杂志《Animage》的总编铃木敏夫(Toshio Suzuki)想要制作一期动画制作人的访问专辑，最初策划的访问对象是因"《世界名著剧场》系列"而声名鹊起的高畑勋。不想，后来阴差阳错间，竟然演变成了宫崎骏的访问专辑。正是这次奇妙的结缘开启了宫崎骏与德间书店之间此后二十余年的亲密合作。

1982 年，宫崎骏的漫画《风之谷》(风の谷のナウシカ)开始在德间书店的《Animage》上连载。虽然这部漫画的篇幅并不算太长，只有七卷，但是由于宫崎骏在动画片制作上用去了很多时间，因此漫画的进展速度相当缓慢。直到 1994 年才连载完毕，前后历时 12 年。这部漫画内容丰富，人物众多，充满神话与科幻色彩，让人有一种史诗般的壮美感受。

曾经无比辉煌的现代工业文明，在所谓"七日之火"的浩劫中彻底毁灭，劫后余生的人类社会退回到了农耕时代。千百年后，大地开始孕育出新的生态系统，其核心就是"腐海"。所谓"腐海"，其实是一种由能够散发出有毒气体和孢子的菌类构成的森林生态系统。生长在"腐海"里的巨大虫类被叫做"王虫"，他们是高度进化且拥有智慧的生物。在"腐海"周围的土地上，有着许多大小不等的人类国家，"风之谷"就是其中之一。然而，由于"腐海"的不断扩张逐渐蚕食了人类的领地，人类与作为"腐海"守护者的王虫之间，时有冲突发生。在众多人类国家里，多鲁美奇亚王国与土鬼帝国是当之无愧的霸主。两个大国之间连年混战，夹在中间的小国不得不在腥风血雨中苦苦挣扎。某日，多鲁美奇亚王国出兵讨伐城市国家"培吉特"。"风之谷"的故事也就此拉开序幕……

娜乌西卡是边境国家"风之谷"的公主。她有着超人的勇气与爱心，时常乘着滑翔翼穿梭在"腐海"当中，而且她还拥有与王虫沟通的超能力。这天，娜乌西卡乘着滑翔翼到"腐海"里，收集腐海植物的孢子，突然，娜乌西卡发觉愤怒的王虫正在追赶一个人。她马上赶了过去，用神奇的虫笛安抚了王虫，这才救下那人。而此人正是娜乌西卡的老师尤巴，他是"腐海"第一剑客，武艺高强、知识广博，一生为破解腐海之谜而不断旅行。回到风之谷后，娜乌西卡接受了试飞炮艇的任务。在试飞的过程中，她发现一艘培吉特的难民运输船正遭受到王虫群的攻击。虽然娜乌西卡拼尽全力，但是运输船还是被王虫击落。培吉特的公主拉丝黛尔，在临死前将一块"宝石"交给娜乌西卡，并说那是千年前毁灭世界的巨神兵器上的零件。

此时，多鲁美奇亚王国的四公主库夏娜正率兵四处寻找拉丝黛尔公主和"宝石"的下落。后来，多鲁美奇亚军来到了"风之谷"，并与这里的居民发生了冲突。经过尤巴的调停，两国订立停战盟约，但是公主娜乌西卡必须代表"风之谷"参与多鲁美奇亚军的军事行动。临行前，娜乌西卡把多年来对"腐海"的感悟告诉了尤巴。她发觉"腐海"并非是人们想像中的毒气制造者，相反它们是毒物的净化者，不停地将积累在土壤里的有毒有害的物质转化为无害的无机物；而王虫的使命就是阻止人类破坏"腐海"。受到启发的尤巴立刻动身返回"腐海"。

依照盟约，"腐海"周围的许多人类国家的士兵，聚集在库夏娜公主的旗下，准备南进"腐海"，与王虫决战。哪知道，培吉特的王子、拉丝黛尔公主的双胞胎哥哥阿斯贝鲁向大军发动突袭，库夏娜率领的军队惨败而归。然而，娜乌西卡却感受到了王虫群的杀机，知道阿斯贝鲁身处险境。于是，她便冒着极大的风险前去解救阿斯贝鲁。

原来，阿斯贝鲁为了能够藏身于"腐海"而杀了不少王虫，引起王虫群的愤怒。就在虫群即将把他吃掉的时候，娜乌西卡驾驶着滑翔翼将他救了下来。然而，轻巧的滑翔翼经受不住两人的重负，最后还是落到了王虫的面前。危急时刻，王虫感受到了娜乌西卡善良的内心世界，便原谅了他们。离去时，王虫告诉他们，南方森林将有重大异变。此后，两人虽然勉强飞出"腐海"，可却又被路过的土鬼帝国军舰俘获……

按照宫崎骏自己的说法，漫画中女主角的名字"娜乌西卡"源自古希腊著名史诗《奥德赛》中阿基亚国的一位公主，她曾经以女性吟游诗人的身分传颂奥德修斯的英雄故事。因而，在娜乌西卡的身上有着阿基亚国公主似的浪漫和勇气。同时，作者又将日本平安时代

"娜乌西卡"这个名字源自古希腊著名史诗《奥德赛》中阿基亚国的一位公主，她曾经以女性吟游诗人的身分传颂奥德修斯的英雄故事。因而，在娜乌西卡的身上有着阿基亚国公主似的浪漫和勇气。





的名著《堤中纳言物语》里的“爱虫公主”（虫姬）的清馨气质与爱心赋予了娜乌西卡，并给了她翱翔天空的翅膀——滑翔翼。于是，在“风之谷”的灰暗世界里，娜乌西卡如一笔亮色，照亮了人们困顿的内心。

或许是被“娜乌西卡”的轻灵洒脱所打动，德间书店的社长德间康快（Tokuma Yasuyoshi）先生决定投资将“风之谷”搬上银幕。1982年11月，宫崎骏退出东京电影新社。1983年，《风之谷》剧场动画的制作正式启动。剧场动画的故事情节相当于漫画版《风之谷》前三分之一的内容。“Top Craft”工作室负责承担影片的制作工作。同年7月，宫崎骏深为敬爱的母亲去世，享年71岁。可以说，宫崎骏是带着对母亲无尽地怀念完成《风之谷》的。

1984年3月11日，剧场动画《风之谷》（风の谷のナウシカ/Nausica of the Valley of the Wind）上映。该片片长116分钟，由高畑勋任制片人，宫崎骏负责脚本与监督的工作，小松原一男与中村光毅联袂担当作画监督，配乐由时年34岁的久石让（Joe Hisaishi）负责。这也是宫崎骏与久石让的首次合作。久石让为《风之谷》创作了“风的传说”、“战斗”、“遥远之地”、“腐海深处”、“娜乌西卡之死”等五首插曲和片尾曲“御风使者”。这些“Minimal Music”风格的配乐，以简单的旋律、音符、乐器，衍生出繁复的变化，独具特殊的时空感和画面感，对气氛的营造和主题的烘托都恰到好处，完美诠释了《风之谷》的浪漫主题。从此，久石让跻身日本一流影视配乐师行列，成为宫崎骏、北野武等名监督的“御用配乐”。



《风之谷》上映伊始，便引起轰动，人们争相涌向影院欣赏这部动画巨著，这令先前曾经对其票房前景表示担忧的影评人深感意外。最终，《风之谷》无论是在业界还是观众中都获得了很高的评价，宫崎骏也赢得了与他才华相称的声望。

整部影片色彩优雅而朴素，给人以一种略带诗意的神秘感。至于那些从空中飘下的孢子，充满幽静深邃景象的“腐海”，身躯庞大的王虫等等，更是让人们由衷的钦佩作者的想像力和创造力。而在漫画版里体现出来的那种人与自然和谐相处的理念，在剧场版中得到了强化和升华。有人甚至称其为“环保主义动画”。

如果说有什么遗憾的话，那或许就是这部剧场版推出的时间偏早，没有能够将宫崎骏的全部想法彻底展现出来。事实上，剧场版推出的时候，漫画版只完成了第一卷和第二卷的一部分，所以从剧情设计上看，剧场版较漫画版要粗糙一些。对于这一点，宫崎骏本人也时常感到遗憾，希望有朝一日能够将《风之谷》重新翻拍。

除日语版外，《风之谷》还有一部经过重新剪辑制作、片长90分钟的北美版，即《风之战士》（Warriors of the Wind）。尽管没有取得预期中的轰动效应，但这毕竟是宫崎骏动画片首次进军国际市场。1985年，凭借出众的创意和精良的制作，《风之谷》摘得第十六届日本科幻文艺最高奖——“星云赏”。

GHIBLI的诞生



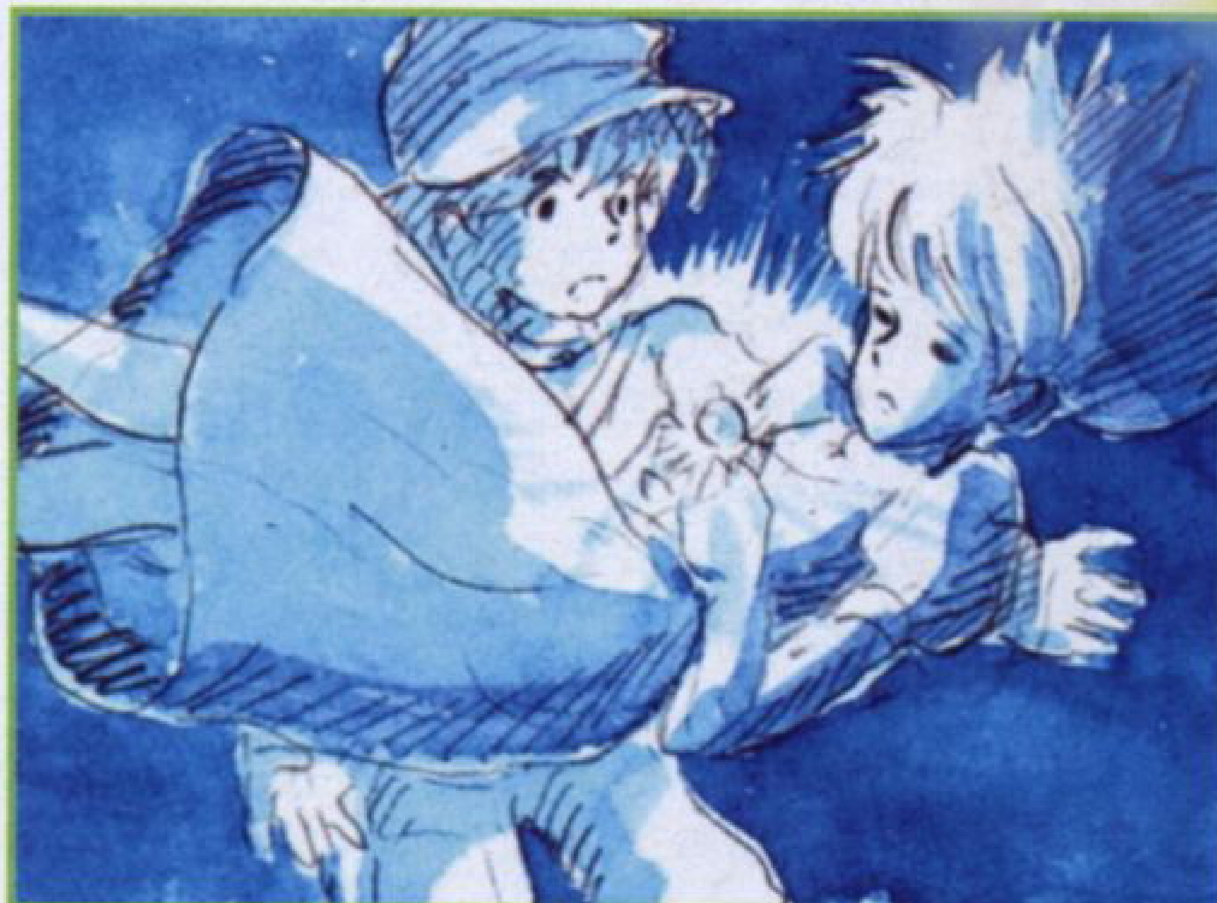


进入20世纪80年代后，由日本新动漫的奠基人、“漫画之神”手冢治虫开创的“动漫合流”的产业模式，已经成为日本动漫产业的主流。而随着有线电视和卫星电视技术的普及以及OVA发行模式的创立，动画片进入了彻底的廉价时代。

然而，曾经作为日本TV动画事业开拓者的宫崎骏和老搭档高田勋却似乎是在逆潮流而动，基本上放弃了TV动画剧的制作。在他们看来，由于播放时间和制作成本的限制，TV动画剧根本无法达到他们所追求那种动画境界。而《风之谷》的成功让他们更加坚信，只有剧场动画才是高品质的纯粹动画。只有这样的动画片才能真正描绘出生命的价值，表现出人们的喜怒哀乐，而也只有能做到这些的动画片才会深入人心，成为永恒的经典。同时，已经是业内大腕儿的两个人也希望能自立门户。于是，他们决定建立一家属于自己的动画工作室。

1985年，他们在东京郊区租下了一间办公室，吉卜力工作室（スタジオジブリ/STUDIO GHIBLI，又译“知步里工作室”或“吉卜立工作室”）就这样诞生了。“GHIBLI”的本意是指“撒哈拉沙漠上吹的热风”，后来意大利空军飞行员用这个词来命名他们的侦察机。宫崎骏用它来给自己的动画工作室命名，自然是希望这间工作室里制作出来的动画片，能够在全日本掀起一股动漫旋风。不过，这时的吉卜力名义上还是德间书店的附属机构。

众所周知，剧场动画是动画片里的“贵族”，以高投入、高成本、高回报著称。虽然，吉卜力工作室有宫崎骏和高田勋这样的大师坐镇，但是也难免有“巧妇难为无米之炊”的感觉。因此，从创建吉卜力那天开始，宫崎骏就非常明确地指出，这是一家赌明天的动画公司——如果制作的动画片赚钱了，那么就拍下一部，否则就倒闭。



光有决心是不够的，早期的吉卜力采用了一种能够有效控制人力资源成本的非全职招募工制度。也就是说，每制作一部动画前，先召募70个左右的兼职动画师组成制作团队，工作室向团队成员支付计件工资。当动画片完工之后，制作团队自动解散。这种作坊式的动画制作模式看似“简陋”，但却暗藏玄机。为了能够尽可能的压缩成本，在保证质量的前提下，吉卜力往往会雇用一些初出茅庐的新人或者是有一定水平的业余爱好者。能够在

“它给人的感觉不应该只是害怕，而是让你紧张、心跳、诡异，还有刹那间的喜悦，让你又兴奋又期待……在我们的身边，确实有神秘的东西存在，虽然不知道到底是什么，但这种心跳的感觉，是创造龙猫最关键的东西。”









宫崎骏这样的大师级人物的指导下工作，对于专业水平的提高自然是大有好处的。这样一来，每制作一部动画片就顺便训练储备了一大批人才。最终受益的是动画观众和整个日本动漫产业。

1986年8月2日，吉卜力的第一部剧场动画《天空之城拉普达》(天空の城ラピユタ/Laputa: Castle In The Sky)上映。该片片长124分钟，高畑勋任制片人，宫崎骏出任原作、脚本和监督，丹内司任作画监督，久石让负责音乐制作。

传说中的天空之城“拉普达”是一座漂浮在空中的神奇城市，是一片拥有高度文明与无尽财富的净土，居住在那里的人们享受着先进科技带来的幸福生活。然而，邪恶的野心家却把天空之城看成征服世界的空中要塞。

身为天空之城皇族公主的少女希达因为拥有揭开“拉普达”秘密的钥匙——飞行石项链，而遭到军政府秘密间谍穆斯卡和空中海盗朵拉一家的追捕。争斗中，希达从万米高空的飞艇上跌落下来，幸而被矿工机械师的徒弟、少年帕苏所救。

转天，当希达苏醒过来的时候，发现帕苏房里有一张“拉普达”的照片。原来，那是帕苏已经过世的父亲，当年曾经亲眼见过天空之城“拉普达”之后，冒险拍下来的照片。可即使如此，也还是没有人相信有关“天空之城真实存在”的说法，帕苏的父亲为此经常遭到人们的嘲笑。于是，帕苏发誓一定要向世人证明“拉普达”的存在。

嗅觉灵敏的海盗们闻风而至，帕苏不得不带着希达逃进矿区，最后他们竟被飞行石项链的神力所救，并且发现帕苏工作的矿区居然就是飞行石原料的产地。而提炼天空之石的技术，传说只有“拉普达”里的人才有。于是，怀着对“拉普达”共同的向往，希达和帕苏决定一起去寻找天空之城。谁知，二人刚刚上路，就被军队抓获。希达被带往要塞。在那里，穆斯卡向她展示了一个巨大的机器人，说是从天空之城上降落下来的，凭他们科技无法令它活动起来。当天晚上，希达念起祖辈所留下的咒语，飞行石发出奇异的光芒，机器人复活了，对整个要塞发起攻击。

另一方面，帕苏趁乱和海盗之家达成协议，让海盗们带他一起飞入要塞去救希达。匆忙中，希达遗失了飞行石，结果被穆斯卡找到。于是，他便命令军队依照宝石光的指引，飞向天空之城。而帕苏等人尽管失去了飞行石，但海盗妈妈凭借希达的讲述，算出了天空之城的方位，带着希达和帕苏乘海盗飞艇全速前往。

就在他们即将到达之时，忽然与穆斯卡的舰艇狭路相逢。交战中，帕苏和希达的滑翔机被突如其来的龙卷风卷了进去。不可思议的是，在龙卷风的中心，巍然耸立着传说中的天空之城“拉普达”！这儿是寂静的天堂，只有机器人值守的空中都市，植物和远古生物的家园。

就在帕苏和希达欣赏天空之城的神奇景象之时，穆斯卡抓住了海盗们，也来到了“拉普达”。穆斯卡强迫希达和他一起进入中央控制室，启动黑石碑上的文字，以实现他称霸世界的野心。希达趁其不备抢回飞行石。为了阻止穆斯卡，她和帕苏一起念起“毁灭之咒”。天空之城解体了，顷刻间化为一团火球坠入海中，而澄清的飞行石载着“拉普达”的生命之树，上升到天空的尽头……

据说，《天空之城》的创作灵感来自乔纳森·斯威夫特(Jonathan Swift)的小说《格列佛游记》(Gulliver's Travels)。片中汇集众多取材源自欧洲工业革命时期的场景和造型，以一种独特的叙述方式，表达了创作者对于工业文明和社会制度的深刻反思。

该片一经推出，便赢得了满堂彩。在日本本土放映期间共吸引了77.5万名观众到电影院观看这部影片。数年后，该片在香港公映时，票房竟也突破千万港元，成为当时香港最卖座的动画片。

《天空之城》的成功，促使吉卜力制定了一个更为大胆的动画片创作计划。这次他们准备同时制作两部剧场动画。这就是后来的《龙猫》和《萤火虫之墓》(火垂るの墓/Grave of the Fire flies)，分别由宫崎骏和高畑勋担任监督。

要在一间小小的办公室里，同时上马两部动画片，吉卜力的制作团队面临着前所未有的严峻考验。据曾经参与的人回忆，当时的情况只能用“混乱”来形容，大家都没日没夜拼命的工作。虽然面临着诸多困难，但是吉卜力的团队还是保质保量的按期完成了这两部作品。在当时的情况下，这简直就是奇迹。

虽然片子拍完了，但紧接着他们又遇到了发行方面的问题。发行商认为两部动画片的气氛都过于沉闷，害怕不能吸引观众。为此，兼任吉卜力总裁的德间康快先生四处奔走，终于说服发行商同时接手两部影片的发行。不过，由于中间环节的拖延，两部动画片都没能赶上暑假档期，票房收入自然也就不甚理想，给吉卜力造成了一定的损失。好在，这两部动画片因其精良的制作而在业界赢得了很高的声誉，其中《龙猫》更是囊括了当年日本大部分的电影奖项。

《龙猫》(となりのトトロ/My Neighbor Totoro)日语原版于1988年4月16日上映，片长83分钟，宫崎骏在片中担任原作、脚本和监督的工作，佐藤好春任作画监督；北美版于1993年上映，片长与原版相同。

皋月是个为人勤快的女孩儿。她的爸爸酷爱钻研，时常置身书堆，埋首于工作当中。在母亲生病住院期间，皋月细心的照顾妹妹小梅，并负担起了全部的家务。为了能让母亲在出院后有很好的修养环境，姐妹俩随父亲一起迁居乡下。

姐妹俩的新家是一个安静美丽的地方，附近有一棵粗大的樟树，像是活了几百岁的样子。树上面还有一个很大的树洞。尽管初来乍到，但她们立刻喜欢上了这个地方，还在阁楼上发现了小小的黑精灵煤虫。

一天，妹妹小梅独自外出游玩时，意外遇见了憨态可掬的小龙猫。匆忙间，小龙猫想要甩开小梅逃走，却把小梅引到了正在睡觉的大龙猫身边。后来，小梅把这个发现告诉了姐姐。姐妹俩都兴奋不已。皋月也梦想着有朝一日能亲眼见见龙猫精灵。

不久之后，一个雨天的傍晚，皋月姊妹在巴士车站旁等待爸爸下班回来时，大龙猫却不期而至。皋月把自己的伞借给它遮雨。大龙猫却把伞当作非常有趣的玩具，自顾自地戏耍起来。

夏天快结束的时候，皋月收到医院的通知，妈妈的病还没好，需要继续住院治疗。姊妹俩非常担心妈妈的情况，而小梅又抱怨姐姐不关心自己，皋月却反怪妹妹小梅不懂事。憋了一肚子气的小梅哭着跑出了家门。那一天，小梅失踪了，原来她想自己走到医院看望妈妈。

心急火燎的姐姐皋月四处寻找小







梅的下落。就在这时候，她想到了龙猫。善解人意的大龙猫体会到皐月的心境，马上唤来了猫巴士车。一番努力之后，终于找到了迷路的小梅。后来，猫巴士车又带着姊妹俩来到了妈妈的病房窗前。眼见妈妈一切平安，姊妹俩的心里充满了快乐和幸福，一种似乎已被忘却的温暖，又回到了她们的身边。

这部动画片像一首美妙的乡村牧歌，充满了田园的气息和醉人的温情。同时，熟悉宫崎骏的人也不难从中找到他童年生活的影子。而可爱的龙猫形象也成为了吉卜力工作室的标志。

据说，"龙猫"的灵感来自宫崎骏幼年居住的宇都宫市。据说当地有一种名叫"TOTORO"的神奇生物，只有听话的好孩子才能看到，而我们现在所熟悉的龙猫形象就脱胎于这种传说中的生物。宫崎骏自己曾经说过，在构思这部动画和龙猫形象的时候，"不是一上来就找形象，而是一种好像近在咫尺的感觉，或者是心里，或者是黑暗的地方。它给人的感觉不应该只是害怕，而是让你紧张、心跳、诡异，还有刹那间的喜悦，让你又兴奋又期待。不只是花、蝴蝶这样的东西才好看，玻璃瓶、一块积木也都是童真世界的一部分。在我们的身边，确实有神秘的东西存在，虽然不知道到底是什么，但这种心跳的感觉，是创造龙猫最关键的东西。设计成那个样子，只是给这种感觉赋予了一个形象。"龙猫虽然是虚构的，但保护"这些可以让生物蓬勃地生长的自然环境"，却是非常必要的，而"当你重新审视对大自然的看法时，或许你也会碰到龙猫哦。"

此外，"龙猫"还给吉卜力带来了意想不到的收获。一家玩具制造商看上了龙猫独具魅力的造型，极力劝说吉卜力将龙猫的造型使用权卖给他们。虽然龙猫娃娃上市的时候，距离动画片首映已经过去了两年的时间，但因其可爱的外表而受到广泛欢迎。龙猫娃娃的热销帮助吉卜力有效的维持了预算平衡。后来，吉卜力还成立了专门负责销售动画角色周边商品的部门。

1989年7月29日，宫崎骏的另一部代表作《魔女宅急便》(魔女の宅急便/Kiki's Delivery Service)上映。该片改编自日本女作家角川荣子的同名畅销奇幻小说，片长105分钟，宫崎骏负责脚本和监督的工作。这部动画片给吉卜力带来了空前的成功，并创下了当年最高的票房纪录。

相传，根据魔女家族历代传承的族规：小魔女年满十四岁之后就要独立，到一座新的城市立足，开拓出一片属于自己的天地。这是一个合格的魔女必须经历的考验和成人礼。十三岁的小魔女琪琪即将自己的家族中独立。她带着自己最喜爱的小黑猫吉吉和一台老爷收音机，驾着新扫帚，只身一人来到海滨城市克里克，体验魔女的修行生活，希望能够用自己的力量创造生活。然而，一个人在异乡生活难免会感到孤独。起初，琪琪在一家面包店里找到了工作。另外，她还凭借自己可以骑着扫把在天上飞的本领，兼职做速递员。完全没有工作经验的她，对一切都充满好奇和不解。她的出现，也给原本平静的小城带来一场不大不小的风波。

不过，生活中的"暴风雨"是收音机里的天气预报无法预测的，魔女的法力也并非万能，人世间的冷酷也许比酷寒的天气更让人无所适从。一直被琪琪当成是"亲密伙伴"的小黑猫吉吉竟然不声不响地悄然出走，抛弃了琪琪。偌大的都市，只有小魔女一个人孤伶伶地躺在阁楼上，还发着高烧，魔女的法力没有了，飞行的咒语也失灵了。转眼间，琪琪似乎就要失去一切了！



好在有热心的面包店老板娘、热爱飞行的男孩蜻蜓，活泼开朗的女画家乌尔丝拉等人的关心和帮助。所有这些关心她、爱她的人，让琪琪重新变得坚强起来。最终，琪琪经受住了全部的考验，成为一位名副其实的魔女。

《魔女宅急便》的成功，把吉卜力的票房神话推向巅峰，但新的问题又接踵而至。原来的临时雇用制，在节省开支的同时，也使工作室的人员流动性大大加强，不利于工作室的长期发展。特别是在《魔女宅急便》制作过程中，表现出来的制作人员薪金偏低的问题，更是不容忽视。为此，宫崎骏提出工作室将实行全职雇佣和固定薪金的制度，并把原来的薪金加倍。同时，要适当的召募新员工，并且加强专业培训。宫崎骏还提议吉卜力应该有一个固定的总部，完善组织结构，以保证工作室的运作和动画片的制作质量。所有这些提议在1990年前后基本上都得到落实。而这也说明，吉卜力正在从一个单纯的动画制作组织向治理结构完善的动画企业转型。

羽化之美



1992年7月20日，《红猪》(紅の豚/Porco Rosso)如期上映，片长93分钟。制作人为铃木敏夫，宫崎骏任原作、脚本和监督，贺川爱任作画监督。这部作品被公认为是宫崎骏的转型之作，也被认为是他的动画艺术走向成熟的标准。

在20世纪20年代的意大利，第一次世界大战的硝烟刚刚散尽，人们的生活也渐趋平静。只是，在亚得里亚海上空，一群无恶不作的空中海盗横行无忌，四处抢掠。只有波哥·罗索和他的红色战机能够制约他们。

波哥·罗索曾是一名王牌飞行员，但却因为厌恶被当成"国家英雄"而用魔咒把自己变成了猪的模样。他驾驶"萨波亚S-21"号水上飞机，靠追捕空中海盗为生，是远近闻名的赏金猎人。海盗们为了对付罗索，从美国请来了飞行技术同样精湛的"马面人"唐纳德·卡地斯，企图一举消灭罗索。

在"马面与猪头"的首次对决中，罗索的飞机因为机械故障被击落，几乎彻底报销。于是，罗索便去见这架飞机的设计师，希望能得到设计师的帮助。谁知，现在负责飞机设计的居然是个小姑娘，这让罗索有点左右为难。谁知，就是这个貌不惊人的小姑娘，居然帮罗索建造出一架超级飞行器。为了大家的幸福和天空的安宁，波哥·罗索以必胜的信念，再度向卡地斯和空中海盗们发起了挑战。

这是一部充满欧陆风情的动画作品。为了尽可能真实的再现当地的风情，制作小组的成员还曾经亲自到亚德里亚海地区进行实地考查取景。该片上映后，力压迪士尼的动画大片《美女与野兽》和斯皮尔伯格导演的《虎克船长》，取得年度票房冠军。除在日本本土放映外，《红猪》还成功的打入了欧洲市场，让挑剔的欧洲观众真切地感受到了日本动画的魅力。

一般认为，《红猪》是根据宫崎骏的短篇全彩色漫画《飞空艇时代》改编的。但也有人说，这部漫画是根据动画底片复制加工出来的。总之，是漫画版与动画版谁先谁后的问题。







从编创的角度上看，有人认为，《红猪》是一部讲述“中年人成长”的作品；也有人说，《红猪》是宫崎骏的“自传”，表现了作者身处俗世、身不由己的矛盾心态。不过，年近半百的宫崎骏确实正在悄悄地改变着自己的动画风格。在此后的几年时间里，宫崎骏再未担纲过任何一部动画片，而是将大部分精力放到了培养年轻人上。

1995年，吉卜力在工作室所在的小金井区建立了东小金井动画学院，高田勋任校长，学院建立的目的是为了培养更多一流的动画人才。同年，宫崎骏为著名的日本流行音乐组合“CHAGE&ASKA”制作了一部长度为6分40秒、名为《On Your Mark》的音乐电影(Music Video)，讲述了在被放射能污染的世界，两个青年把有翅膀的少女送上蓝天的故事。但从中不难发现，宫崎骏想要表现的并不是“拯救”，而是“自己的希望”，这是最能触动人心的东西。据说，这首歌曾经被作为NEC手机的广告音乐。

1997年7月12日，宫崎骏构思酝酿长达十六年之久，制作历时五年的动画片《幽灵公主》(もののけ姫/Princess-Mononoke)隆重上映。宫崎骏亲任原作、策划、脚本、监督等四职。该片片长133分钟。制作过程中，共完成画稿13.5万张，另外还大量运用了CG技术，令影片的视觉效果大幅度提升。

曾经遭受侵略而随同族人移居远方的虾夷族青年阿斯达卡，为了拯救遭受危险的族人，右手被凶煞神所诅咒。为了寻找解除诅咒的方法，阿斯达卡决定离开亲人，浪迹天涯。



在旅行中，他见到了一群由幻姬大人领导的穷苦工人。他们在麒麟兽的森林开采铁矿，并在森林中建立炼铁厂。不过，森林中的各种生物都视他们为敌，不断向人类发起袭击。有着三百岁智慧的白狼神莫娜和被她养大的人类女孩“幽灵公主”阿桑更是时刻想杀死幻姬，毁灭人类的城市。阿斯达卡既被阿桑姑娘纯洁的内心深深吸引，理解她作为“幽灵公主”要保护森林的立场，但又无法容忍自己的同伴遭到杀戮。战斗中，阿斯达卡被麒麟兽所救，这让他更加坚定了心中的信念。

以疙瘩和尚为首的一群恶人受领主的命令来捕杀麒麟兽，更想借用幻姬的力量，与攻击人类的大批山猪作战。最后，幻姬用火枪杀死了麒麟兽。失去头颅的麒麟兽丧失了心智，为了夺回自己的头，在森林里横冲直撞，造成了极大的破坏。为了保住大森林，少年阿斯达卡和“幽灵公主”联手从疙瘩和尚手里夺回了麒麟兽的头颅，并把头颅归还给了愤怒的麒麟兽。麒麟兽的灵魂方才得以安息，曾经遭到破坏的森林又恢复了宁静与祥和。

《幽灵公主》以日本中世纪的室町时代为背景，讲述了人、神、魔三者之间的斗争故事。然而，在正式上映前，有关方面认为该片含有不少血腥场面，裁定为只适合十五岁以上观众欣赏。经过多方面的解释说明，评审委员会最后还是认定《幽灵公主》的主旨在于宣扬人与自然和谐共存，而非追求血腥暴力的感官刺激，终于取消了放映限制。

《幽灵公主》在日本本土上映后，首映日观众入场167万人次。此后连续放映了364天，观众累计达1420万人次，总收入估计在193亿日元(约合1.56亿美元)左右，在当时是日本电影放映史上票房收入最高的一部影片。此外，影片主题歌单曲专辑共发行38.2万张，动画录像带销量则进入年度前六名。而且，该片还捧得了当年的第二届“ANIMATION神户剧场部门作品赏”和第一届文化厅媒体艺术节“动画部门大赏”。

如果说，人与自然的矛盾是宫崎骏始终关注的人文主题，那么《幽灵公主》的确是将其发挥到了极致。或许正是因为这样，宫崎骏才安心地“走开”了。

在《幽灵公主》获得成功之后，宫崎骏宣布封笔。促使宫崎骏封笔的原因有很多，比如年龄。众所周知，动画制作是一项极度耗费脑力和体力的工作。此时的宫崎骏已经是快六十岁的人了，无论是体力还是精力都已经大不如前，继续像以前那样拼命工作只能是自我摧残。还有就是青年人的成长，像望月智充、近藤喜文这样的新人早已是能够独当一面的中坚干部了。即使宫崎骏的退休，吉卜力也能在他们的手中发扬光大。

虽然宣布了“封笔”，但是宫崎骏并没有从日本动漫界完全消失。事实上，他始终处在一种半休息的状态。之所以没有真的退隐，一方面可以认为是宫崎骏先生对动画事业的热爱，另一方面则跟当年曾经风靡全球的美国故事影片《泰坦尼克号》不无关系。

本来，在拍出了一部创记录的高票房影片后，宫崎骏完全可以凭借此片功成身退。这种做法也非常符合东方人的行为习惯。但是在半年以后，美国影片《泰坦尼克号》在日本以259亿日元的票房收入刷新了这个纪录，这一事件令宫崎骏耿耿于怀。有人说，宫崎骏就是从那时候开始下决心要重新夺回这个荣誉。此外，在1998年，宫崎骏的得意门生近藤喜文突然去世，也是促使他回到工作岗位的一个原因。至于说到众多宫崎骏动画爱好者们不断发出的复出请求，更是起了推波助澜的作用。总而言之，宫崎骏的复出其实是大势所趋，只是时间早晚的问题罢了。

就在吉卜力工作室上下为新动画片的制作而紧张忙碌之时，2000年9月20日，德间书店社长、吉卜力工作室总裁德间康快先生在日本东京溘然长逝，享年78岁。作为一位在日本文化界举足轻重的知名人士，德间康快先生为吉卜力工作室的创立与发展做出了卓越的贡献。毫不夸张地说，如果没有德间康快先生的鼎力支持，宫崎骏和吉卜力的今天成功将是无法想像的。

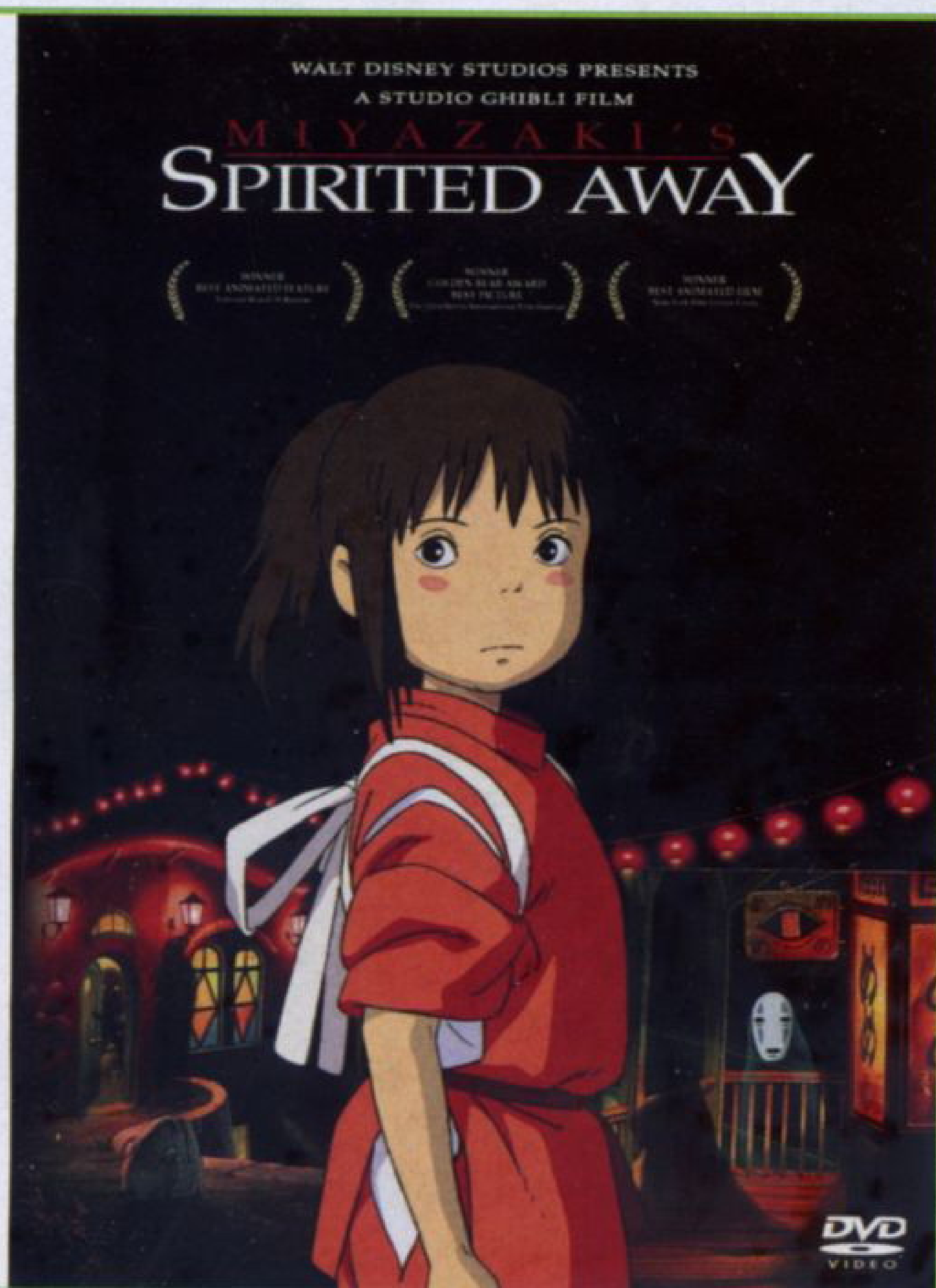
如果说，人与自然的矛盾是宫崎骏始终关注的人文主题，那么《幽灵公主》的确是将其发挥到了极致。或许正是因为这样，宫崎骏才安心地“走开”了。





让世界为之倾倒





2001 年，在沉寂了四年之后，宫崎骏携新片《千与千寻》（千と千寻の神隐し /Spirited Away）重出江湖。该片片长在 130 分钟，由宫崎骏亲自负责策划和制作。与以往的宫崎骏动画相比，新片的科技含量大幅度上升，采用全数码制作技术，有效地提高了影片的视听效果。

2001 年 3 月 26 日，《千与千寻》的制作发表记者会在日本东京都小金井市的一栋江户风格的庭院中举行。新片制作阵容几乎可以用"超豪华"来形容：宫崎骏亲自负责脚本和监督的工作，铃木敏夫任制片人，久石让担纲音乐制作，作画监督的工作由安藤雅司、高坂希太郎、贺川爱三人协力完成、美术监督为武重洋二、保田道世负责色彩设计。在会上，宫崎骏还宣布了《千与千寻》的预期目标：首先是保证 50 亿日元的基本票房收入，进而向《泰坦尼克号》所保持的票房纪录发起冲击。

随后，为测试观众反应，负责该片发行的东宝电影公司在日本 47 个都道府县进行免费试映活动。结果在短短十天之内，便吸引了十万名观众入场观看。当年，《幽灵公主》在试映期间也曾经创下入场观众超十万人的纪录，但那是在试映一个月以后。也就是说，《千与千寻》在试映期间的日平均观众人数是《幽灵公主》的三倍。

2001 年 7 月 20 日，《千与千寻》在全日本 343 家影院上映，首日观众入场达 200 万人次，比《幽灵公主》首映时多出了 20% 以上。仅在东京日比谷戏院一地，就有将近两千人从早上六点开始便齐集在影院门口等待购票。人数最多的时候，队伍排出去将近一公里。能够有如此众多的观众顶着炎炎夏日到场观看这部新片，就连宫崎骏本人也没有想到。

年仅十岁的小女孩千寻，随父母迁往乡下居住。由于不小心迷路，千寻一家进入了一个充满神秘与诡异的幻境小镇。这里和人类的世界毗邻而居，但通常情况下，人类的双眼永远不可能捕捉到它的存在。而因为这里有治愈百病的温泉，幻境小镇里聚集了无数神仙精灵。

千寻的父母出生在日本经济高速增长的时代，对金钱物质有强烈的向往和控制欲。他们因为误食贡品而遭到诅咒，结果被变成了猪。为了破解诅咒，让父母恢复原形，同时也为了不让自己也遭受到被变成猪的惩罚，千寻到老魔女汤婆婆开的温泉浴室里做帮工，从事各种各样的工作。尽管汤婆婆对改名做"千"的小千寻百般刁难，但在跟掌管地下室"温泉锅炉"的釜爷爷、不言不语的面具怪客、愤世嫉俗的铃铛姐姐以及美少年小白等众多幻境中人的接触中，千寻原本封闭而困惑的内心世界慢慢敞开。

最后，在众人的帮助和鼓励下，千寻终于破解了强加在父母身上的魔法，并与父母一起回到了现实世界。

《千与千寻》的上映，在日本各界引起了广泛的关注。人们从四面八方涌进电影院，争相观看这部动画片。在影片上映后的第 114 天，《千与千寻》的票房收入达到 261 亿日元，从而超越《泰坦尼克号》成为日本有史以来最卖座的影片。

对于《千与千寻》，宫崎骏曾经坦言，影片最初的灵感来自他幼年时去过的一间温泉浴室，片中的魔法小镇则是根据东京江户建筑物园描绘的。宫崎骏认为，当今过剩的娱乐，正在使孩子们的知觉淡化，并不断地削弱他们天赋的创造力。而他创作《千与千寻》的目的，就是要"刺激那麻木了的知觉，唤醒那沉睡了的创造力"。

《千与千寻》不但创造了票房神话，而且还为宫崎骏赢得了众多大奖。在由《每日新闻》和《体育日本》主办的第五十六届每日电影大赛上，《千与千寻》勇夺最高奖、导演奖、卡通电影奖、日本影迷奖和音乐奖等五项大奖。在由日本文化厅举办的第五届媒体艺术展上，《千与千寻》获得卡通电影部门最高荣誉奖，宫崎骏本人也荣获个人特别奖。此外，宫崎骏还获得了"第 49 届菊池宽赏"。在日本，该奖项是专门颁给对文化事业有特别贡献人士的年度大奖。而《千与千寻》还获得了第 21 届香港电影金像奖最佳亚洲电影特别奖项。

2002 年 2 月 17 日，《千与千寻》在第 52 届柏林国际电影节的最后一天，获得了电影节最高奖——金熊奖。这也是自 1963 年由今井正导演的《武士道残酷故事》获金熊奖以来，日本电影第二次获得这一奖项。这对于宫崎骏来说，或许是个意外的收获，但从任何角度上看，却又是顺理成章的事情。此时，《千与千寻》在日本的票房收入已经超过了 300 亿日元。

虽然《千与千寻》在日本国内风光无限，但是在拓展海外市场的道路上却可谓一波三折。当《千与千寻》在日本国内取得高票房的时候，一直与吉卜力关系密切的美国迪士尼公司却公开表示：迪士尼没有任何在美国发行《千与千寻》的计划，因为这不符合迪士尼的全球战略。其实，迪士尼之所以拒绝《千与千寻》，完全是因为有了《幽灵公主》的前车之鉴。

当年，由于看到《幽灵公主》在日本的热映，迪士尼便决定引进该片。当时，迪士尼曾向宫崎骏和吉卜力保证，他们将保持影片的绝对完整，不做任何重新剪辑。同时，还将支付数百万美元的授权费。然而，《幽灵公主》在美国一推出就遭到票房惨败，总收入不足二百万美元。从那以后，迪士尼就在私下里表示不会再发行宫崎骏的动画片。

然而，随着《千与千寻》荣获柏林电影节金熊奖，迪士尼的态度发生了根本性的转变。最终，迪士尼斥巨资购进了《千与千寻》在北美地区，以及香港、新加坡和法国等地的电影放映权、录像

宫崎骏认为，当今过剩的娱乐，正在使孩子们的知觉淡化，并不断地削弱他们天赋的创造力。而他创作《千与千寻》的目的，就是要"刺激那麻木了的知觉，唤醒那沉睡了的创造力"。







带产品发行权和电视播放权，并决定在秋季以前，在美国全国范围内推出这部动画片。对于这桩买卖，双方都表示非常满意。迪士尼公司强调，他们非常高兴能有机会把宫崎导演的杰出作品介绍到全世界；而宫崎骏则表示，相信迪士尼能为《千与千寻》在美国的放映创造出最好的环境。

2003年3月23日，宫崎骏又收获了一个为全球电影人所向往的至高荣誉——第75届奥斯卡评奖委员会将“最佳动画片奖”颁给了宫崎骏和他的《千与千寻》，他也成为获此殊荣的首位亚洲人。尽管由于工作繁忙未能亲临奥斯卡颁奖典礼现场，宫崎骏还是通过代表他出席的制作人铃木敏夫吐露了自己的心声：“因为时机的问题，所以我无法率直地感到喜悦，这个时候我如果带着笑脸出现在报道上就太过分了……如今世界上正发生如此不幸的事态，虽然得奖但也无法喜悦，这真是很悲伤的事情。”（暗指“9·11”恐怖袭击事件）



老骥伏枥 壮心不已



在《千与千寻》获得成功之后，宫崎骏又提出要退隐，但更准确的说是“退居二线”。毕竟岁月不饶人，已年过花甲的宫崎骏也希望把更多精力放在为吉卜力工作室培养新生力量上。但命运的魔法师似乎并不打算让这位名监督放下手中的画笔。

2003年12月13日，吉卜力对外宣布，由宫崎骏任监督的动画新片《哈尔的移动城堡》即将于2004年7月17日在日本首映。这个多少有些突然的消息，让众多热爱宫崎骏和吉卜力动画的影迷们唏嘘不已。其实，这样的结果就连宫崎骏本人也始料不及。

《哈尔的移动城堡》（ハウルの动く城/Howl's Moving Castle）改编自英国女作家戴安娜·韦恩·琼斯（Diana Wynne Jones）的儿童幻想小说《魔法师哈尔和火的恶魔》（魔法使いハウルと火の恶魔）。与吉卜力工作室关系密切的德间书店是这部小说在日本的代理发行商。因此，动画片《哈尔的移动城堡》是吉卜力工作室与德间书店合作的产物。

一开始，吉卜力曾想邀请“非吉卜力成员”的著名导演细田卫出任该片的总监督。可是，细田先生奉行的那些“稀奇古怪”的艺术概念无法得到吉卜力高层的认可。最终，双方的合作不欢而散。但新片已然箭在弦上，宫崎骏也只得违背自己先前的“封刀诺言”，再度披挂上阵。对外则以“保证质量”、“再现原著”等作为大师重出江湖的说辞。

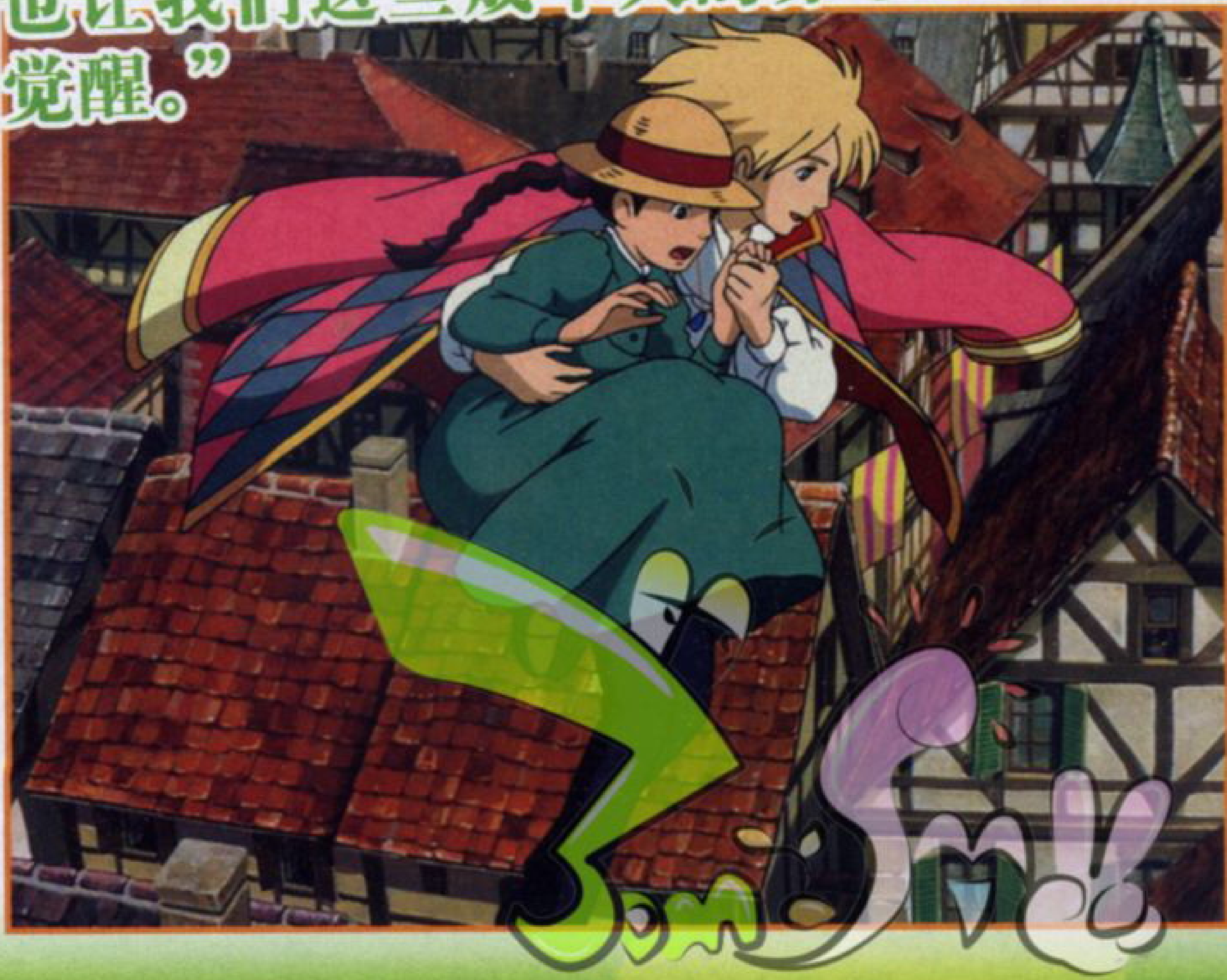
宫崎骏的回归，也预示着制作团队的全面“吉卜力化”。除宫崎骏自任监督外，高桥望和井上健负责制片，吉田玲子负责编剧，铃木敏夫任动作导演，近藤胜也任作画监督，编曲配乐仍由“金牌音乐人”久石让担当。同时，为强化新片的号召力，制作方还邀请了日本“第一国民偶像”木村拓哉为片中男主角配音。而为他配戏、负责给女主角配音的则是资深艺人倍赏千惠子。木村自己也曾多次表示：“能够首次在宫崎骏的片中担任要角十分光荣，我也很期待（有好的表现）。”

由于临阵易帅，以及其他方面的因素，《哈尔的移动城堡》的上映时间推迟到了2004年11月20日。尽管如此，发行方日本东宝电影公司仍然对新片充满信心，并早早的定下了“成绩超越《千与千寻》，观众总人次4000万，票房500亿日元”的目标。为达成目标，东宝电影公司共动员旗下及相关院线共448家影剧院参与首映，比《千与千寻》首映时多出了112家。

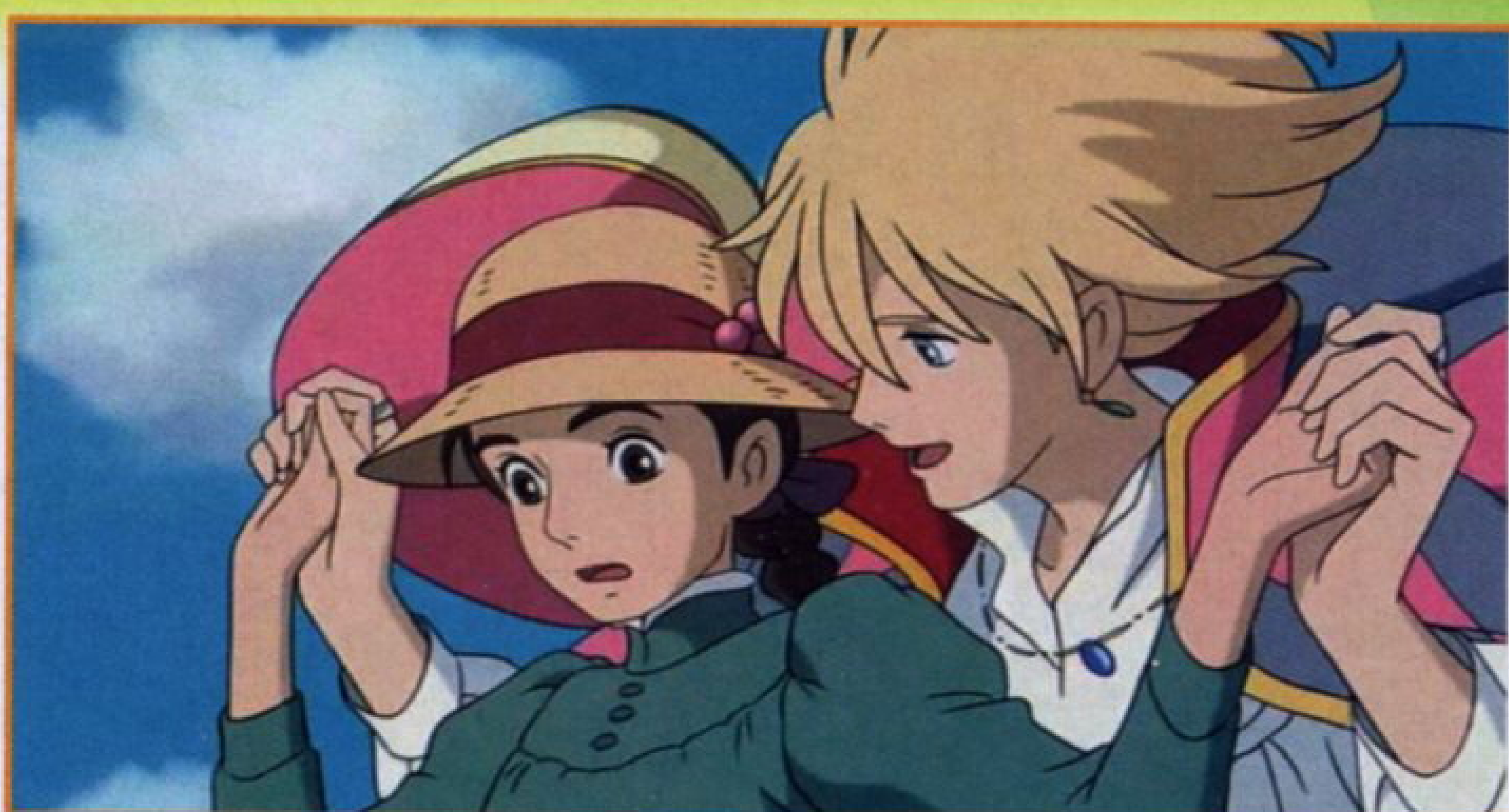
所有这些努力都没有白费，《哈尔的移动城堡》在上映后的两天时间里，观众总数突破110万人次，票房收入高达14.84亿日元（约合人民币1.12亿元）。据日本《读卖新闻》测算，观众人次比《千与千寻》上映时，多了37.3%，



“宫崎骏描绘的幻想世界让人目眩神迷，每次看他的电影，让人感叹之余，也让我们这些成年人的赤子之心再次觉醒。”







票房超出41.1%。

索菲一家住在镇上的小市集附近。她是三个姊妹中的大姐，而两个妹妹则是继母弗朗西丝的女儿。自从索菲的父亲死后，继母弗朗西丝无力同时供养三个女儿。于是，她便送自己的亲身女儿玛莎和莱缇出外学徒：玛莎选择做见习女巫，莱缇则对面包师的工作情有独钟，只留下索菲在自己经营的衣帽店里帮忙。可怜的索菲，虽然对衣帽店里毫无生趣的生活颇为不满，但她在制帽手艺上的天赋却渐渐显现出来。只要经过她的巧手，每个来这里定做帽子的人，都会得到与自己的身分和气质相称的新帽子。

与此同时，一个神秘而诡异的城堡突然出现在索菲居住的小镇附近。说也奇怪，这竟是一座可以飞来飞去、到处移动的神奇城堡。传说，有一个法力无边的邪恶魔法师住在里面，他时常四处寻觅年轻女孩儿，并且吸食她们的灵魂。还有人说，他喜欢的食物是少女的心脏。镇上的所有年轻姑娘都被警告不要单独出门，以免被抓到城堡中被恶魔吞噬。

另一方面，索菲过人的制帽手艺引起了一个女巫的嫉妒。一怒之下，她把索菲变成了老太婆，并且施下一个恶毒的咒语——索菲自己不能告诉任何人她的本来面目，否则就永远别想破解魔咒。这个突如其来的打击几乎令索菲彻底崩溃。她不愿让家人和同乡看到她丑陋的模样。于是，她决定离家出走。

气力不济的"老妇"索菲艰难而顽强地迈着步子向镇外走去。但当夜幕降临时，她发现自己就站在传说中的"恶魔居所"——移动之城的旁边。求生的本能，让索菲用她残存的最后一点力气，敲开了那可怕的城堡的大门。之后，传说里那个杀人不眨眼的"魔法师"出现了。可能是因为此时的索菲太过苍老的缘故，"魔法师"对她毫无兴趣。原来他只是魔法师的徒弟迈克。面对这个老态龙钟脾气暴躁的不速之客，迈克也无所适从。一阵手忙脚乱之后，索菲总算暂时安顿了下来。而当索菲准备在火炉边睡下的时候，火焰的影子里映出一张人脸的轮廓。

索菲醒过来以后，她向那堆奇怪的篝火中扔进一块木头。火焰里竟然真的变出一张人脸！事实上，这团火焰被一个叫做卡西弗的魔鬼所操纵，它也像索菲一样遭到了无情的诅咒。于是，它和索菲订了一个盟约：各自帮助对方找出解除封印魔咒的办法。这让索菲找到了一个必须留在城堡里的理由。

从此之后，索菲堂而皇之地成为了这个城堡的女管家。当城堡的主人魔法师哈尔归来之时，他吃惊地发现自己的城堡已经模样大变——索菲疯狂地清理掉了城堡里难以计数的蛛网和最深角落的尘垢。这个奇怪老太婆虽然是不请自来的"闯入者"，但哈尔最终没有把她赶出去，还让她免费地住了下来，以帮助自己研究卡西弗为什么会被封印在这个城堡里。

渐渐地，在彼此的接触中，索菲开始越来越多地了解到哈尔和移动城堡的秘密，而且不知不觉中竟与魔法师哈尔坠入爱河。然而，平静的日子总是转瞬即逝。两人遭到恶势力的追杀，哈尔被变成大鸟。苏菲为救哈尔，只身回到过去。原来，哈尔曾以"放弃自己的心"为代价，吞噬了魔法流星，在失去了人类的善恶后，成为帮助国家发动战争的工具。索菲帮助哈尔重新从"火中人"那里取回了自己的良知。哈尔失去了魔法，但诅咒也被解除，他变成了英俊的王子。后来，哈尔和苏菲像所有童话中的男女主角一样，过上了幸福的生活……



从2004年11月20日开始上映到年底，在短短40天左右的时间里，《哈尔的移动城堡》票房收入达到了200亿日元。而截止到2005年3月1日，日本本土观众总人数已逾1422万人次，全球的观众则突破2000万人次大关。东宝电影公司也抓住机会，在日本多个城市，如东京、大阪、长崎等，举行了"哈尔移动城堡展"，除了展出实物模型外，还展示了电脑制作插图，让观众能更加了解城堡的构造，以期进一步提升新片的人气。

不过，对于《哈尔的移动城堡》一片的评价却出现了两极分化的趋势。一方面，出众的票房成绩说明了观众和影迷对这部新片的认可。但另一方面，日本知名杂志《文春》周刊却把这部动画片列入"日本金酸梅奖"（最差影片奖）的榜单。这一奖项的评委普遍认为："该片人物塑造太平面化，不够饱满，叙事太过粗糙，配音也不尽如人意，故事缺乏感染力，充其量只是一盘豪华的视觉大餐，是宫崎骏作品中少有的没有内核的失败之作。"

客观的说，《哈尔的移动城堡》并不是宫崎骏动画中最杰出的一部。相较于他以前的几部代表作，那种被戏称为"宫崎骏主义"的人文关怀在这部新片中体现得并不充分，这的确是事实。但我们也应该看到，作为一部非原创性的动画片，创作者必须在忠实原著和自身风格间进行平衡。而在通常情况下，忠实原著往往被放在最优先的位置上。从这个角度考虑，《哈尔的移动城堡》首先是一部商业影片，其次才是宫崎骏的动画。由此，我们似乎预见到宫崎骏和吉卜力动画的某种趋势：当大师逐渐老去的时候，吉卜力和她的动画又将会走向何方？而当《悬崖上的金鱼姬》在2008年的夏天如约而至的时候，我们看到的是一个褪尽浮华、返璞归真的吉卜力。这一切自然也是拜宫崎骏"大神"所赐！

在第62届威尼斯国际电影节上，宫崎骏又获得了组委会特别颁发的"荣誉金狮奖"。这一奖项是为表彰制作出众多优秀作品的电影人而设立的。迄今为止，荣获此奖项的电影人有著名导演费德里克·费里尼、斯坦利·库布里克等。同时，这也是亚洲电影人首次获此殊荣。此外，电影节主办方更是把威尼斯电影节期间的9月9日定为"宫崎日"，专门放映宫崎骏的动画作品。在谈及这个决定时，威尼斯电影节的执行主席马可·穆勒表示："宫崎骏描绘的幻想世界让人目眩神迷，每次看他的电影，让人感叹之余，也让我们这些成年人的赤子之心再次觉醒。"

2005年初，吉卜力出版部正式从德间书店拆分出来，成为吉卜力工作室的一部分。在不久的将来，吉卜力工作室将实现全面公司化，正式组建"株式会社スタジオジブリ工作室"，有望发展成为以动漫为主业，横跨出版、影视、电子游戏等多个领域大型媒体集团。





年年岁岁

文 NESS 美编 木仙

序章

2007年8月，曾一度严酷如冬的街机禁令终于有所松动，然而苏慎站在街头遥望自己从小到大浸泡了无数青春的那条街，却怎么也找不到属于自己回忆的那些场所。如今杨柳溢绿的视野里写满了KTV和网吧，满街的行人带着油腻和不开心，眼神中互有敌视地行走着。

灼热的阳光下有热烘烘的风吹过，出租车此起彼伏的喇叭声拼命释放着烦躁。苏慎站在路边徘徊了好一会，终于发现一个角落里还剩下半间紧贴着老楼的铁皮棚子。棚子周围停着稀稀落落几台自行车。长久以来养成的习惯让苏慎一下子捕捉到了什么，他快步朝那边走过去。

走出没几步，苏慎已经证实了自己的猜想。熟悉的古老光影透过几扇黑糊糊的窗户露出一个模糊的影子。但这一切对苏慎来说，实在是太熟悉太亲切了。

站在铁皮棚门口，苏慎像模像样地深吸了一口气，享受了一下这重回朝圣之地的感觉后，才信步走进这家连名字都没有的游戏厅。

如今苏慎已不敢去网吧，现在的他去网吧玩游戏只有一个下场，那就是被当作外挂党踢出来。尽管现在身体已比当年强壮了不少，苏慎还是没有自信跟人拉开架子真人PK。

这就是职业玩家的可怜可笑之处，在网上百万人崇拜那个ID，现实生活中没多少人真认得这ID到底属于哪张脸。网络上属于苏慎ID的对战录像下载次数已经达到一个天文数字，在老家最土鳖的网吧里他一样被人用网游专用的语音频道喷得满脸通红。

大概所有人都不知道，闻名全国乃至于世界的WGG选手苏慎，以前是个狂热的街机爱好者，现在也没多大变化。

苏慎的老家有一个很欢乐的名字，叫土城子。这座城市一共人口也就不到五十万，是连麦当劳都不愿意来开店的小地方。想要在这里找家尚且存活街机厅的难度简直高过在《星际》里用神族打两个韩国选手，因此苏慎走进无名游戏厅时表现得才像这么激动。

游戏厅里充斥着熟悉的烟味，因为是夏天的缘故，还有些盘腿光脚丫子时不时抠两下再抽口烟的狠角色。早已习惯了各种大赛顶尖设备和环境的苏慎，历经了北京上海各地最高档游乐城的WGG名人，站在这里一时间有点不适应。

脑海中掠过的还是那些往日自己穿着校服在游戏厅里游荡的场面，那些回忆甜蜜中带着欢乐，一旦真的回到那个情景，就好像多年后在模拟器上见到曾让自己魂牵梦萦的游戏一样，品尝出的味道已和往日大为不同。

就连初恋的姑娘也会嫁人生子老去，时间悄悄改变了一切。

收银台后的座位上，一个头理着超女标准头的姑娘正在对一台电脑嗑瓜子。电脑屏幕上打着不像中国字的对话框，一个圆头圆脑木头人样的女性卡通形象在屏幕中央僵硬地起舞，两边音箱放出曲子是像大舌头念经一样的韩语。

苏慎走到柜台前掏钱的时候，女孩连头都没回。苏慎很有耐心地等女孩把一曲跳完，拿到了一只装满了代币的小盒。女孩似乎没见过苏慎这样浑身素净得不像是本地待业小青年的角色，多看了苏慎两眼。

苏慎对女孩笑了笑，在心中给打火星文玩《劲舞团》的姑娘减了五十分——百分制里减五十分，转身走向在中国盛极十年不衰的《KOF97》，投了币坐到2P位置上。

坐在1P位上的是个比机台高不了多少的小同学，估计是逃课出来打游戏的。看见苏慎放下装满了代币的塑料盒，立刻露出鄙夷的表情。



苏慎知道，在街机厅这种地方铁则只有一条：技术好的活下去，其余的赶快去死。尤其是小街机厅，如果有人买十块钱以上的代币来玩游戏，基本上都是脸上写着废柴的角色。

Round One！

光顾着低头选人兼胡思乱想的苏慎愕然发现1P选的是里八神、里利安娜和真七迦社。开局读秒结束之后满脸衰样的八神一跃而起，以超越了普通角色的超低特快跳跃迅速蹦到克里斯面前，开始连续大飞脚的见面。苏慎手上的克里斯还没来得及做出反应，已经被踹个半死。

立防，前紧急回避，下蹲轻脚起连续技反击……苏慎在慌乱中调整战术，倒也没立即落个满脸是血的惨状。

那比机台高不多少的小朋友没料到买了一篮子代币的苏慎居然是个高手，神情居然凝了一瞬，随后继续展开里八神的大飞脚之旅。

这招比郭德纲的相声还俗，却煞是好用。苏慎再精巧的反击在六脚就能K.O对手的里八神大爷胯下依然显得软弱无力。加上长期熟悉鼠标键盘和模拟器手柄的手感跟摇杆有些差距，苏慎第一局很快被拿下。

克里斯小弟弟发出一声莺歌燕舞般的悲鸣后躺在屏幕一角动也不动，站在背景上的特瑞和大门五郎相继露出惋惜失望的表情。

Round Two，Ready Go！

里八神继续老调重弹地大飞腿，扔帽子高手特瑞招架闪避之余终于有机会以升龙招式奋起反击，却在对方倒地受身之后被里八神老爷抓了个屑风。还好这位小同学很有职业道德地没用无限连，只是来了一套重拳加八稚女的传统连续技。纵然这样，苏慎的角色也已经半残了。《KOF97》的连续技伤害计算方式本就古怪，几下打死人的情况时有发生。苏慎想到自己堂堂WGG泛亚洲地区的冠军选手，十几年前在街机格斗上叱诧风云的老油子，如今被打得如此之惨，简直是悲从中来。刚才那种带着优越感怀旧的心情瞬间灰飞烟灭。

接下来的局面慢慢呈现出一边倒的趋势。已经多年不碰街机《KOF97》的苏慎在一番挣扎之后依然被推倒了。最终局里大门五郎发出的惨叫让苏慎清醒地认识到，自己现在真是个废柴了。在街机厅这个技术好才能活下来的地方，自己是个不折不扣的失败者。

苏慎坐在机台前沮丧了一阵子，又很快恢复过来。几年的游戏竞技生涯让他成长了许多也成熟了许多。即使是这种被流鼻涕小少年打败的事也很快就能接受。想了想今天的确没有什么可做的，苏慎开始继续投币。

站在主机位上的鼻涕小少年仰头看了一眼苏慎，眼神里带着迷惑、鄙夷和担忧，估计他既不明白眼前这个白白净净的瘦高个怎么这么喜欢受虐，也不太希望最后脏兮兮的里八神流打法演变成真人快打。

苏慎仿佛明白对方在想什么似的，朝着小弟弟笑笑又继续认真地选人，然后继续败在两个速度超快的BUG人物上。



享受失败至少也算是享受的一种。

战斗的节奏一直飞快，时间也过得飞快。最后打得这位看来是逃学的小少年都有些疲倦了，苏慎终于开始适应自己丢了多年的街机手感，BEAT数从无到有出现了质的飞跃。孰料那位赢了苏慎至少几十局的小少年一推摇杆，转身走了，留下只胜了一场的苏慎坐在机台前发呆。

外面的天色完全暗下来，游戏厅里的人也换了几拨。苏慎想了想觉得自己此时此刻的行径委实有些可笑，挠挠头正打算离开，一个身影闪过来坐到主机台上。

投币，选人，

个子高高瘦瘦，白色T恤加牛仔裤，带着顶棒球帽，一条乌黑的尾巴自棒球帽后面的缺口倾泻而下。苏慎扭头看了一眼跟自己对战的人便立刻专注屏幕和摇杆，他不是没见过美女的傻小子，WGG的常客自然不会因为女人打游戏就惊奇得像中了彩票，曾去过一趟香港看《KOF98》比赛的苏慎对某个女性冠军印象深刻，那貌似文静的美女打对手比悍妇殴流氓还凶狠。

格斗游戏是最符合你死我活战场定律的游戏，苏慎和这位冲上来挑战的女孩儿你来我往继续拳脚相加毫不客气，丝毫没有绅士风度。两人的战局一直坚持到苏慎手中所有代币都打光为止。

输掉最后一局，又瞥了一眼格斗风格凌厉凶狠的女孩，饥肠辘辘的苏慎离开街机厅去找吃的。女孩也看了苏慎两眼，随后继续《KOF97》。

谁都知道这个年纪的女孩对异性兴趣远远低于娱乐和美食，苏慎自嘲地笑笑，低头走开。

不是所有相遇都有故事，正如不是所有记忆都清纯美好。

街机厅外的空气微凉中带着烧烤香气，苏慎顺着小路一步一步走过去，心中想着过去，想着未来，想着不用想过去和未来的那些岁月。喧嚣的夜晚中，每个人都孤立着自己的内心，在那些理想升起或寂灭的时刻，青年的脚步和影子在霓虹光彩下粘粘碎碎，正如生命一路前行，年年岁岁。

一章

十几年前这条街和现在不太一样。那一年苏慎十四岁读初一。那一年香港还没回归，SNK的“《KOF》系列”还没在中国流行。那一年还没有宽带互联网，没有《星际争霸》也没有DVD光驱。那一年麦当劳刚进中国，第一日销售额成世界记录。

那一年苏慎还是个胆小谨慎的小少年，拖着有时候擦不干净的鼻涕，坐在教室第二排认真听老师讲课。

阳光明媚的学校里，许多人的人生就开始悄悄绽放。

初一新生们来自不同学校，形成一个崭新且笨拙的交际圈子。苏慎因为喜欢看书，跟坐在自己后面爱看武侠小说的汤池成了朋友。汤池也是个东北的小镇名，最著名的特产是羊汤……因此汤池更喜欢同学们用武侠小说里得来的外号称呼自己，人称“大侠”。大侠来自非重点小学的非重点班，不敢说五毒俱全也差不太多，长得愣头愣脑的样子看上去也极像个人才，对读书之外的所有课外娱乐都小有涉猎。但凡说起上世纪90年代前几年流行起来的那些好玩事物，所有的小同学都双眼放光。在开学的最初几天里，大侠每天口若悬河地向苏慎灌输花花世界的妙处。从台球厅、录像厅到游戏厅，这些地方苏慎一样都没去过。

和大多数同龄的小少年不同，苏慎多数时间都花在学习上。家里父母是双职工，没太多时间管他的学习，奶奶从小照顾苏慎生活也兼顾学习。跟奶奶在偏僻的郊区附近住，读的是一个年级只有三个班的小学，苏慎当然没有机会接触那些变化无常的娱乐场所。若不是父母因为下岗大潮必须更换工作，中学时代的苏慎大概也会一尘不染地度过。

周围接触不到什么同龄孩子，在小学里交的朋友也少，苏慎稀里糊涂地结束了自己前六年的义务教育。回忆那个时代的那些人和事，已经长大的苏慎知道不会有什么东西主动钻到自己的耳朵眼睛里，让自己通过海量的信息选择爱好。那个纯净无暇又飞来无数番外之物的年代里，每个人都有无限的可能。这些可能包括成为耀眼的存在，也包括成为喧嚣时代的弃尘。

中学时代的来临和大侠的出现终于让这一切走向另外一种可能。以田中芳树“后世历史学家”的口味来叙述的话，大概就是在分配好座位后那段闲聊时光让历史的车轮走向了某个方向。至于这历史的车上到底载了多少东西，可以先忽略不计。

初一是初中生涯最欢乐和谐的时光，中学又不是重点，班主任老师看上去也和善又漂亮。一切仿佛随遇而安的中国人禅境一样翩然而至，时光流淌得惬意安详。

苏慎的性格多少有些内向，大多数时候课间和自习上的窃窃私语都是大侠主讲。直到许多年后，苏慎才知道，自己因身体瘦弱而内向的性格还有一个时髦又好玩的叫法，很多人称之为“宅”。

本来历史的车轮应该就这么碾平了一切琐碎延绵下去，偏偏一个意外让苏慎做出了和正统RPG路线不同的选择。

开学第二个月，也就是教师节之后不到三周，苏慎所在的初一·三班班主任吴老师因喜结连理需要放几天假。学校方面可能是考虑初一也不算紧迫，就没安排代班老师，整个三班放了整整一个星期的羊。

在这绝妙的时光里，大侠向苏慎露出了堪比蒙娜丽莎的神秘微笑。

“下午两节自习别上了，出去玩怎么样？”

午休归来的时候，大侠半靠在椅子上懒洋洋地询问苏慎，说话的口气稀松平常，平常得让苏慎和周围几个同学羡慕不已。

敢于反抗老师强权的同学毕竟都是群星闪耀般的存在……苏慎在经过几分钟考虑之后，点头同意了。



苏慎也不太记得自己为什么要同意了。大概是看着周围眼神儿依然陌生的同学们，那自然围成一个个小圈子的人群里，似乎插不下自己的位置，只有豪迈的大侠跟自己同路。

那便索性去玩吧，去见识见识那些自己未曾去过的地方……

学校外面的天空就比操场里蔚蓝，风吹得也更舒服。苏慎心跳有些快地跟在大侠身后，街道两旁是无比熟悉的景物，却有一股陌生味道。第一次逃学的学生看着一切都觉得跟平时不同。

下午三点过的街并不属于学生，此刻他们却走在这里。

距离学校五六百米的新华路是滨城过去十年里最繁华的街道之一，老眼镜店剃头棚子和新华百货尽坐落于此。奇妙的是，仅仅距离学校五六百米的距离，这一片天地已是苏慎完全不熟悉的存在。

很多年以后苏慎才渐渐明白，觉得那里太过广阔的原因，只是自己更加渺小罢了。

穿过那些已呈颓势的国营商店和老钟表铺子，大侠带苏慎拧入一条蜿蜒曲折的小巷。小巷里有香喷喷的牛肉面汤味儿飘出来，三点钟太阳能照在窄窄的巷子里，几个身穿蓝色工作服的老人站在路边晒着太阳。在一排临街的民房当中，有那么一间半掩着门，隐隐传来激动人心的爆炸音效声。苏慎的手心里沁满了汗跟在大侠身后，平日里大侠天花乱坠般的描述在他脑海里渐渐幻化成一幅幅画面，迎着那呼之欲出的木板门。

“就是这了。”大侠回头咧嘴一笑，“先说好了，我只请你一个币，我也没带多少钱出来。”

苏慎呆呆地点点头，跟着大侠进了门。

过去的十几年里，第一次进入游戏厅的回忆在苏慎脑海中反复重演了很多次。尤其是当街机行业彻底萧条之后，那一幕不断被苏慎的记忆美化，成为一种图腾般的存在。长大后的苏慎有时候半夜坐在椅子上读书，脑海中偶尔会浮现出那个光影世界第一次朝自己露出狰狞面容的一刻。

那一刻他激动无比，心中带着膜拜的致意，忘记了这世界带给他的所有压力和残酷。

已发展了一段时间的街机行业在90年代的中国正当朝阳。那时仍未出台未成年人不得进入娱乐场所的规定，也没有网吧的全面冲击。小小十来台机器的游戏厅就能获得不菲利润，老板们对业务的热衷程度也让人吃惊。苏慎步入这家没有名字的游戏厅，映入眼帘的是整整一排的《街霸II》的十二人版。这个曾经创造了对战游戏奇迹的神物当时已开始略显颓势，却仍带着一丝顽强成为许多街机厅的主打游戏。

大侠轻车熟路地去柜台买币，一块钱四个恒久不变的价格后来延续了好多年。苏慎跟在大侠后面，傻乎乎地看着大侠递给自己一枚黄澄澄的硬币。硬币中央写着两个不甚工整的汉字“中西”。

游戏厅里的各种声音交杂，音乐惨嚎叫骂和拍打声组成这时代里叛逆青春的重要音符。苏慎傻乎乎跟着大侠在这家居民临街住宅改成的游戏厅里外三个屋里转了一圈之后，驻足在了《街头霸王II》的机台前，再也不走了。

《西部牛仔》、《雪人兄弟》、《战场之狼II》、《怒》、《名将》、《忍者神龟》……这些当红或者过气的游戏都没能留住苏慎的眼睛，他依然将目光对准了无数人为之疯狂的《街霸》上。

屏幕上你来我往的人影动作飘逸潇洒，红衣服的美国人和一身绿装的警察你来我往。苏慎的目光从两个高过自己许多的背影缝隙里看过去，看到两双手牢牢握着摇杆，上上下下挪动着角色。

大侠看苏慎旁观得入神，便不再管他，转身去修炼自己的《圆桌武士》，据说他已经能将这个游戏一

命通关，正在冲击更高分数。苏慎从大侠嘴里得知，现在出来混的男生手上都至少要有一个拿得出手的游戏，这是面子问题。

这家没名字的游戏厅里一排十二人《街霸》全部被占得满满的，苏慎攥着手里惟一一枚宝物一样的代币站在旁边一看就是一个多小时。并不知道怎么玩游戏的小少年在目光巡弋中似乎捕捉到了什么东西，看到那些人带着兴奋打败对手，苏慎也开始有些跃跃欲试。

可惜只有一枚硬币……

从小就谨慎胆小的少年低头看了看自己手中惟一一枚硬币，心中犹豫着是不是要真的投进那个窄窄的小口里一试身手。经过刚才的观察，苏慎发现跟电脑对打似乎更容易一些，他期待着有人能空出一台来给自己练习，偏偏站在旁边看了接近两个小时他依然没等到这样的机会。

犹豫了很久很久，大侠手中的代币都已经打光了，过来催促回家，苏慎才发现外面的太阳已经偏了一大块。

“快点玩吧。”大侠打了个呵欠，专心游戏的结果是精力大幅下降，他现在有点想睡觉。

苏慎咬着嘴唇又犹豫了一会，将硬币投进一台已打到四天王进度的机器里。

正在独自跟电脑缠斗的小青年扭头看了一眼挑战自己的人，露出一丝蔑笑。

苏慎没敢看对手脸上的表情，深吸了一口气别扭地握住摇杆。

摇杆就像筷子，是自己手指延长的一部分。苏慎心中冒出这种奇妙的感觉，扳动摇杆选了红衣服的春丽。美丽的中国少女托着下巴出现的屏幕上，飞向自己对手所在的场地。

Round One，Fight！

为了证明自己刚才没有看错，苏慎尝试着在开局第一刻跳起，朝着对手的维加一拳挥出。

没有一丝停留的跳跃重重落下，一拳打在错愕的维加脸上，维加没来得及做出反击，春丽下蹲重拳再中一记。两拳之后，苏慎后退开始试按键。还算这家游戏厅厚道，街霸的六个按键居然是全的。苏慎除了知道重拳在哪里之外一概糊涂，按了一遍才搞清楚所有的按键位置。

那位被苏慎两拳差点打晕的小青年脸色变得有些难看，屏幕上后退几步的维加化身一道闪电直冲而来。苏慎几乎是条件反射般跳起，一飞脚将其踹下，落地之后还跟了个摔投。

等到维加发出一声惨叫被完胜之后，苏慎、小青年和背后观战的大侠都安静了几秒钟。

所有人的表情都很古怪，包括苏慎自己。但很快 Round Two 的开局声将对战的二人拉回到虚拟的战场上。

错愕中的苏慎忽然发现了一件事——在这个虚拟的世界里，每个人都几乎是从头开始。没有身高体重的比较，没有富有和贫穷的差距，所有的一切都取决于自己手中的摇杆，瞬间的决断。当然年岁尚



小的苏慎并不是真的懂得这些，只有多年后才慢慢明白，自己站在一台街机前双眼一亮是因为什么。

无业小青年被苏慎打赢了第一局，脸上无光，慌忙调整战术反击。苏慎对这游戏的了解程度也仅限于上跳前行出拳打脸，第二局情况急转直下，被维加几个超长距离的横踢打得没有脾气。两人互相折腾二十来秒，第二局苏慎败。

“加油啊。”在后面看得颇紧张的大侠在第二局结束后拍拍苏慎肩膀，“你玩这个真是天才。”

这句鼓励是苏慎首次被同龄人肯定，即使在家里也少有这种夸奖出现。精神几乎为之一振的苏慎咽了口口水，抿起嘴唇盯着跟自己差不多高的街机屏幕，双手牢牢抓住摇杆。

Round Three，Fight！

开局之后春丽照例一记高空弹跳过去，对方虽站防了空中踹下的中脚，落地却仍被飞快地摔倒。随后春丽看似准备追打，却在维加起身瞬间防御，挡住了对方起身的闪电穿刺，回身反击。

几乎是一种本能的感觉，苏慎发现近战对春丽更有利，他开始选择缠斗。此时大多数玩《街霸 II》的同学们还都处于社会主义初级阶段，并不知道维加的种种精妙用法。春丽豪情奔放地贴近了维加，战斗天平立即朝着一个方向义无反顾地倾斜。

用时十九秒，战斗结束，苏慎摸着脑袋小心翼翼地看了一眼那个脸色不太好的小青年，眼角却怎么也掩盖不住自己的喜色。

除了考试之外，生平第一次……打败别人。

这种感觉奇妙得无以言喻。

小青年看了苏慎几眼，终于还是走了。愿意把无数代币耗费在跟同一人死磕上的人不是没有，但至少不是这位。苏慎心惊肉跳地看着小青年转身去玩《雷电》，一路打到维加处，才被电脑的无赖打法推倒。

苏慎打完这局，放学的时间也到了，他和大侠一起走出游戏厅。九月午后偏西的阳光在地面上拖出长长的影子，苏慎生平第一次对着天空兴奋地挥拳，口中高声叫着游戏人物的出招声。

于是 1994 年的夏天对于苏慎来说既不属于巴乔的泪水，也跟《六人行》无关，更不关乎《狮子王》的超卓票房或是奥姆真理教的震惊世界。他只知道，那一年自己迷上了电子游戏，从此义无反顾，不再回头。

二章

“今天晚上去不去？”大侠带着一丝兴奋和期待，在自习课后半段低声问苏慎。

双休日实行之前，中学生最幸福的时刻就是周六下午放学。班主任王者归来之后逃课已成不可能的任务，苏慎和大侠只能另行选择出游时间。周六晚上可以多玩一会是一般家庭的最终底线，两人相约星期六再战江湖也渐渐成了默契。

距离大侠首次带苏慎逃课打游戏才不过两周时间，苏慎的《街霸》水平已是突飞猛进。不仅是几乎掌握了对电脑所有人物的打法，跟人对战也几乎未败，俨然成为一一颗冉冉升起的流星。

对于苏慎的天才表现，最激动的还是大侠。跟大侠厮混久了，苏慎渐渐发现大侠和自己的区别并不是很大，都是那种平时没有太多信心的人，惟一不同的是大侠嘴里跑火车的功夫更了得一些。从这一点上来看，苏慎忽然有些明白了，大侠为何也会如此狂热喜欢电子游戏。

《街霸 II》上手容易精通难，苏慎利用每周的周末跟大侠去打游戏，两人像做贼一样。此时距学校发起“告别游戏厅”非自愿签名活动时间不长，被老师发现就是找家长的大罪。两人每次去玩都像斯内克潜入摩西岛，幸而大侠常去的那家距学校超过五百米，也算隐蔽，从未被发现过。

面对大侠赤裸裸的诱惑，苏慎犹豫了一下之后终于决定服从自己的真实情感，跟随大侠再度前往那家游戏厅。

尽管连游戏厅老板到底是那个中年胖子还是另有其人都没搞清楚，苏慎对这里的一切还是渐渐熟悉了。比如靠近门口的一排《街霸 II》里有两台摇杆不灵，比如那台《雪人兄弟》比较容易“吃币”……

照例掏出一周内攒起的零花钱，大侠和苏慎各买了一元钱的代币奔赴不同岗位。周末的游戏厅颇为拥挤，身高远远高过苏慎和大侠的小青年们叼着香烟或牙签做港台片男主角状走来走去找游戏玩也看别人玩游戏，然而大多数人目光依然集中在《街霸 II》上，这里每逢周末对局都相当精彩。

苏慎仗着自己个子小，两挤三挤后才勉强能看到战况。两个都在使用肯的高中学生正战得不亦乐乎。苏慎站在旁边看了几眼，心中已给这两人的水平下了定论。

“根本就是两只小绵羊……”

小绵羊们不知苏慎对自己的评价，依然奋力互相你来我往，打得倒也热闹。三十多秒之后第二局结束，输掉的那位毫不在意地又扔了几枚硬币进去，看似打算持久战。

随后两人继续验证“低水平的战斗也可以精彩纷呈”这句老话的正确性，越打越差地打了十几局之后，战斗终于算是告一段落。

在众目睽睽之下，这两人中输得较多的那位做出了让苏慎铭记一辈子的动作——他低头，从口袋里掏出一张五十块钱，递给身边赢得多的那位。整个动作浑然天成，仿佛经历过无数次一般。

这个动作不仅吓着了苏慎，也让围观的其他人大吃一惊。打台球赌钱的没少听说，打游戏也赌钱的倒是第一次见着。但看两人平静的表情和纯熟动作，显然不是第一次这么干。

那两人清账后就离开了，留下一干人等傻站在那里议论交谈。苏慎站在人群中恶狠狠地想，这两人打了这么久还总玩钱，居然依旧打得其烂无比，可见自己跟他们比确实还算是个天才。小小少年的心中再度被自信充盈，带着这种自信，苏慎开始了周末晚上的例行征战。



第一局的电脑还没干掉，已经有人投币乱入。苏慎扭头看了一眼其余几台街霸的机器，去掉那两台摇杆不灵的，只有自己这台还有一个 2P 空位，被挑战也不奇怪。

已经渐渐熟悉了《街霸 II》的苏慎对一切都不再新鲜，他毫不费力地将对方两局拿下，一点还手的机会都不给那人留。等到第二声惨叫结束之后，苏慎才扭头看了一眼跟自己对战的人是谁。

并不认得的陌生脸孔，穿着有些嚣张的黑色小马甲，长长的乱发下一双小眼睛看着有些阴沉。似乎是察觉到苏慎的目光，马甲青年也冷冷地看了苏慎一眼，目光里倒没有太多让人战栗的成分。

再投币，屏幕上显示有人乱入战斗，黑马甲继续选人，开局。

苏慎继续扮演着虐杀的角色，对方不管选谁，总是在十五秒内被 K.O。战斗毫无悬念，那人不知疲倦地不断投币，仿佛想要证明苏慎的强大和自己的弱小。

战斗持续了一个多小时，输了至少十块钱的代币之后，黑马甲悻悻地走了。苏慎抬头看了看悬在墙上的时钟，专心致志对付四天王，打算完成一次游戏就回家。

大侠也打累了，站在苏慎身边看他虐电脑。经过刚才那个黑马甲五十多局的个人表演赛后，没人再对挑战苏慎有兴趣了。没玩游戏的同志们三三两两站成一个个小圈子，都在观摩苏慎的手下角色的战斗意识。

苏慎意犹未尽地打败了维加，看完早已倒背如流的结局画面，跟大侠抓着书包离开了游戏厅。游戏厅里不少人都目送苏慎离去，低声议论着这个天才般的小少年。

暂离了乌烟瘴气的小屋，街道上的空气微凉而清新。还没有太多私家车充斥街道的城市夜晚空气里透着一股清香，让憋了许久的小少年们长长地出了一口气。犹自回味着刚才胜利感觉的苏慎快乐地望着眼前一切，觉得从未有过的自信在内心深处升腾。

这种感觉跟刚进入初中，发现课程由两门变成七门的感觉正相反。

有些事让人失去自信，有些事让人重拾自信。苏慎至少觉得自己在某方面是个让人羡慕的天才，他甚至改变了平时一贯低头走路的方式。

仰起头，看看这个世界。封闭的空间里仿佛多出许多色彩，在这一刹那夺入视野。

苏慎正打算将自己内心的想法跟大侠交流，在熟悉的转弯处骤然围上来几个个子高高的青年。这些青年们穿得乱七八糟，走位倒是十分精准，当苏慎和大侠发现被包围的时候，已经来不及脱离开了。

正对着苏慎的那个，正是刚才跟苏慎打了一个多小时《街霸》的黑马甲。一双小眼睛在灯火的照耀下冷冷地看着苏慎。

这种时候不用说任何话，苏慎和大侠都明白是个什么局面。

打不过，跑不了，两人只能被动地选择等待，等对方的行动。

“你小子挺行。”输了十多块钱的那个黑马甲声音干巴巴的，听起来很刺耳，“妈的我打了一年多街霸，你是头一个能赢我这么多局的。”

哪怕是面对如此不利的局面，苏慎还是忍不住在心里嗤了一声。这个黑马甲是他真正对战过的第十个人，水准只能说是中等偏上，还真没看出来有多强。

话憋在心里没敢说出来，黑马甲已经给自己点了一颗烟叼在嘴里，样甚威风。

“咱也不用废话了。”黑马甲吐出一口烟雾，口气高高在上，“你小子今天让我丢了面子，是不是得表示表示？”

对于“抢劫的小流氓”这种传说中的生物苏慎只是听说过，大侠比苏慎情况好一些，张了张嘴终于发出一点声音：“你，你们是哪个学校的……我，我认识高三的六兄弟……”

话还没说完，大侠脸上已挨了一嘴巴。

耳光响亮，大侠和苏慎一下子就懵了。俩人想不到对方如此凶狠，尤其是大侠，下半句话再也说不出口。

“你妈X！”黑马甲恶狠狠地转瞪向大侠，一口烟沫子喷了苏慎和大侠一脸，“别他妈跟我装X，你认识谁跟我有毛关系？老子又不是找你！”

大侠嘴上功夫了得，哪里见过这种气势的真枪实弹，被打了一巴掌又喷了一脸，当下嘤嘤地住了嘴，泪眼涟涟地望着苏慎。

黑马甲似乎觉得自己这一招足以镇住两个初中生，收敛了一点凶狠表情，面对苏慎低声说道：“我今儿给你条路走，要么今天你们把身上钱都留下来，要么下礼拜五乖乖过来，帮我点儿忙。”

面对此情此景，连逃课都没熟悉的苏慎一句话都说不出来，只能楞楞地看着黑马甲，心中害怕惶恐却不知该怎样表现。愣了半天，还是那黑马甲推了他一把才反应过来。

“帮……帮干什么？”

“你除了会玩游戏还能干什么？”黑马甲哼了一声，“别他妈想跑，你哪个学校的我可知道，要是敢不来，老子有你好瞧！”

又撂了几句狠话，黑马甲带人走了。留下苏慎和大侠两人站在黑暗的巷子转角处大眼瞪小眼。过了半晌，苏慎有些怯怯地问大侠：“咱们……怎么办？”

大侠摸了摸自己留了密宗大手印的脸，抹了把眼泪：“……我也不知道。”

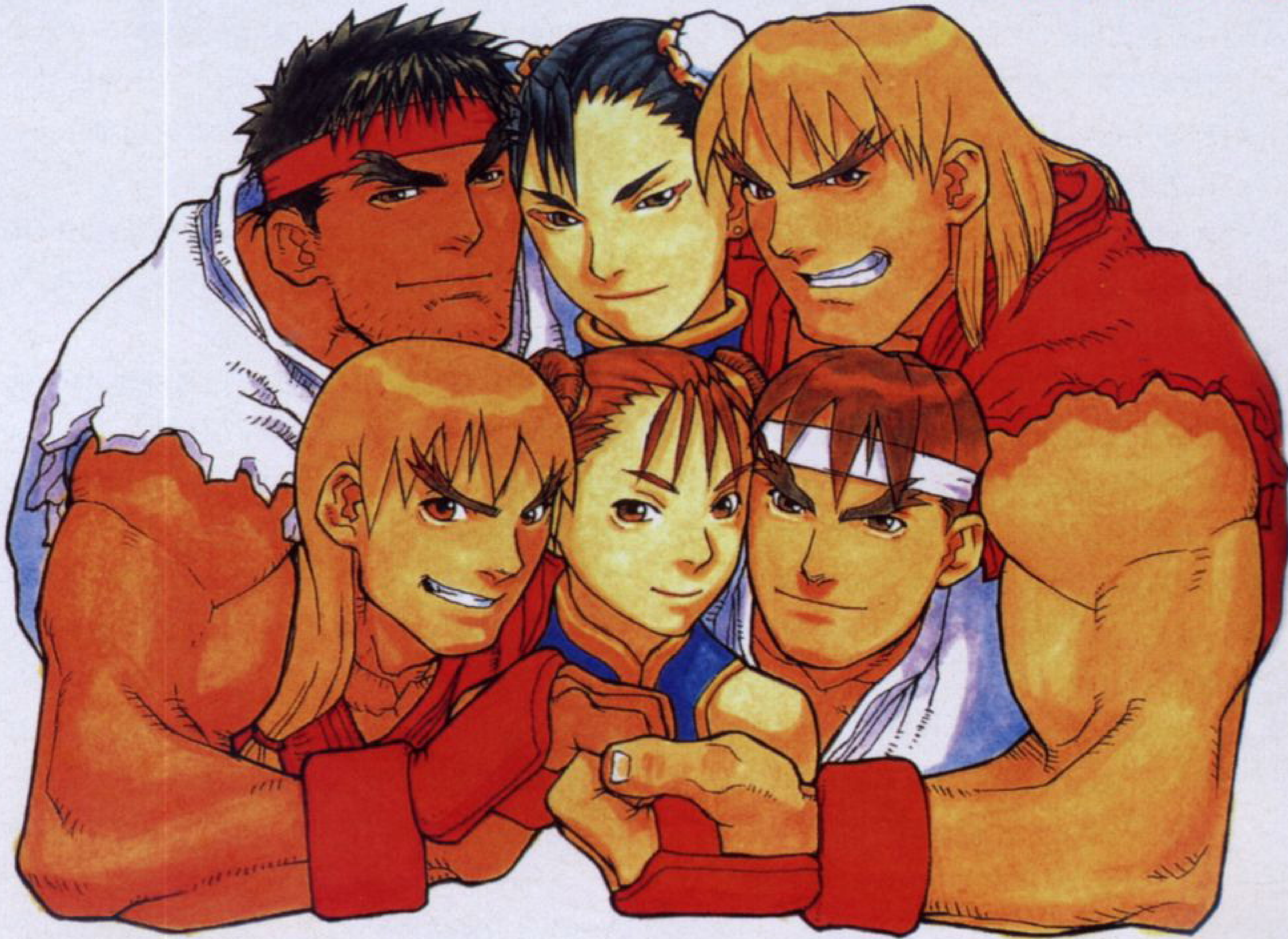
两个人惶惶离开了小巷，各自回家。家里父母正在等苏慎回来吃饭，看见儿子晚回家，一直觉得儿子学习成绩不错的父母也没多问。一家人其乐融融晚餐，苏慎把担惊受怕掺着饭咽进肚子里，不敢跟父母说自己遭遇的事件。

随后的几天里，苏慎和大侠不约而同地保持了缄默。大侠所谓“认识的能人”没有出现，苏慎也不知道该向谁求援，毕竟只要涉及到这个事件经过，必然会联系到自己逃学的事实。

对比小混混和家长学校，苏慎在天平上依然觉得爹妈和学校更可怕一些……为了不让家里察觉到自己逃课，他挣扎了几天，最终悲壮地决定，还是周末去一趟游戏厅看看情况再说。

对于苏慎这个决定，大侠没有明确表态。

学校生活如一潭死水，苏慎因为《街霸》打得好建立起来的信心让他在班里表现不错，班长也没因为苏慎之前几次逃课打游戏给老师上任何奏折。那个超过百万公里直径的火球每天从东方地平线升起，又在西方落下，一个星期毫无悬念地过去。



周末晚上，老师照例拖堂，留下一堆作业。苏慎看着老师离开教室，抓起书包带着慷慨赴义的表情正要走，被大侠一把拽住了。

“要死一起死吧，我陪你去。”

因为吹牛在同学中印象不佳的大侠这一刻对于苏慎来说瞬间高大了不少，小少年对着自己同学点点头，两人顺着熟悉的路前往游戏厅。

游戏厅里灯火通明，几个身穿夹克衫的小青年叼着烟正围在那几台街霸前讨论什么，苏慎和大侠一进门就立刻成为他们的焦点。为首的依然是那个小眼睛的黑马甲，看见苏慎和大侠来了，把烟从嘴里拽出来咧嘴一笑：“行啊，这小子有点儿准儿。”

旁边几个同来的小青年都笑了，就苏慎和大侠没笑。

笑过之后，黑马甲表情一变：“好了，咱废话少说。今天我有个朋友过来跟我赌《街霸》，十五局八胜。你帮我打，赢了有好处，输了你等着瞧。”

苏慎看着几个人高马大的主没敢说话，倒是大侠壮着胆子提了一句：“那个……要是那边不高兴了要收拾我们怎么办？”

黑马甲这次没抽大侠嘴巴，咧嘴一乐：“只要能打赢，以后你就跟人说是辉哥的弟弟，保证这一片儿没人敢动你。”

苏慎和大侠也不知道黑马甲是不是在吹牛，看眼下这情形两人也只能忍了。

黑马甲丢给苏慎十个代币，苏慎还是第一次手里拿了这么多代币，高兴得有点忘了自己现在是个什么状况，立即投进去一枚打算先熟悉熟悉操作。

“我操，人还没来你玩什么？”跟黑马甲同来的一个卷毛嚷道，“找死啊？”

苏慎回头看了那人一眼，还是没敢说话。倒是辉哥对自己朋友摆摆手，替苏慎解释道：“没事，他是想先占个好位置，顺便熟悉手感……反正只能打八局，十个币剩下两个也没用。”

听到辉哥的话，苏慎忍不住回头看了一眼这个长着小眼睛满脸阴沉的青年。居然能有人一下子了解自己的想法，这是苏慎从未有过的体验。哪怕这位辉哥依旧可怕，他在苏慎眼里也没上个星期那么骇人了。

不知道对手是谁，也不知道水平如何，苏慎很谨慎地选了自己玩得最好的春丽。旁边冷眼旁观的辉哥微微点了点头，好像是挺欣赏苏慎这种战战兢兢的作风。

没过多久，游戏厅门口人头涌动，来了几个面貌和蔼的胖子，看样子都二十岁出头。这些人身穿简单的白色T恤，胸前别着一枚醒目的校徽，看起来好像是有亲属关系的兄弟一样。

“鹤枫学团的？”大侠看到那枚校徽，忍不住低声问了辉哥一声。

站在旁边冷笑的辉哥点点头，迎着打头的那个胖子过去打招呼。两个人像苏慎曾经见过的许多成年人一样，带着今天天气哈哈哈的虚伪和客套互相恭维了一番。从对话里也大致知道了，今天晚上要跟自己对局的就是打头这个胖子，辉哥称他为阿伟。

鹤枫学团是当地惟一一家私立学校，也就是后来大家所谓的贵族学校。学校里的学生家庭背景无一例外深如水井，当然也都有钱得仿佛都是比尔·盖茨的私生子。苏慎虽不了解鹤枫学团的具体状况，也能猜得出辉哥是在跟这帮有钱人打赌，盘头就是这流行了满世界的《街霸》。

“这位是我弟弟，水平不错。”辉哥向阿伟介绍说，“先跟他来两局如何？”

被称为阿伟的白胖子毫不在意，点点头去买了五十元的代币，手捧着分给那些同样营养过剩的同学。

“你弟弟？”阿伟靠近之后才正眼瞄了瞄苏慎，“长得跟你一点都不像啊。”

“表弟，表弟。”辉哥在旁边干笑，“我们俩经常

私下打，打得比我好，要不怎么要介绍给你呢。”

阿伟摇摇头，没有继续这个话题，开始以熟练的手法投币，一投也是八枚。

“还是老规矩？”

“老规矩。”阿伟吐出一口带着香烟味儿的浊气，“你说是高手，得有个高手的待遇是不是，嘿嘿……”

屏幕上照例出现血红色的挑战者字样，阿伟选了最适合龟缩打法的古烈，第一局片刻之间已经展开。

阿伟似乎从没来过这家游戏厅，花了几秒钟试键。苏慎很有风度地退到版边没有进攻，同时脑海中闪过各种进攻方案。古烈的脚刀是《街霸》里最难以压制的招数之一，如果想要成功压制对方，必不可少的就是二择心理战术的使用。当然此时的苏慎并不知道什么是格斗游戏心理学，他很干脆地越过古烈的飞行道具，落地立即回防。

屏幕上一道闪光划过，古烈的脚刀没有击中春丽，春丽靠近落地的古烈，摔投。

出师不利的古烈急不可耐地在起身瞬间又出了一次脚刀，照例被春丽防住，落地又是一个摔投。

这一次起身古烈不敢脚刀了，春丽却靠近一个中拳，继续摔投。

连续压制成功，第一局毫无悬念地结束。阿伟有点难以置信地看了看身边这个中学生，摇摇头，继续战斗。

苏慎使用春丽这一刻仿佛灵魂附体，伟大的Capcom继承了格斗游戏的精髓，春丽代表了Capcom最优秀的格斗血统。这一刻她不是一个人在战斗，不是一个人！

硬直目押……防守摔投……压制……制空……上下段二择……诱招……在辉哥恐吓的强大压力下，苏慎发挥出他迄今为止最好的《街霸》水平，将胖子阿伟打得满脸是汗。几乎是片刻之间，八局已下。

阿伟推了一把摇杆，扭头看了一眼苏慎，喉咙里蹦出一句当时流行的《傻儿师长》台词：“硬是要得！”

“怎么样？我这弟弟不错吧？”辉哥在旁边兴高采烈，同时做了一个点钱的手势。

阿伟骂了句三字经，摇摇头乖乖掏钱。这是苏慎生平第一次看到从父母之外的人手里掏出百元钞票，而且一掏就是两张。这一幕让苏慎彻底明白了自己的价值。

输掉的阿伟没有选择继续战斗翻盘，苏慎的表现让他彻底放弃。几个白胖子悻悻地走了，辉哥叼着烟屁股送走阿伟，回头过来拍拍苏慎以示鼓励，同时从口袋里抽了一张十元钞票给苏慎。

“下个礼拜我再组织，记得过来。”

傻乎乎站在机台前的苏慎一直等到辉哥离去很久之后才跟大侠一起出了游戏厅。站在夜色之中，小少年不确定自己到底看到了什么，却总觉得似乎看到了些什么。

三章

有惊无险的周末之后，苏慎每周末都会去游戏厅报到，大侠照旧跟着。《街霸》流行到香港都要拍电影，越来越多的人投入到对战队伍中来，却没有一个人能打得像苏慎那样好，于是苏慎真的开始相信自己的确是天才了。

辉哥对苏慎很客气，每次见面甚至还会说两句嘘寒问暖的话。在这家无名的游戏厅里，辉哥一次又一次组织着带彩头的《街霸》比赛，一次又一次地把别人口袋里的钱拿走。

阿伟等人自从败给苏慎之后也开始四处寻找枪手，可惜找来的总是差了那么一筹。苏慎无师自通地掌握了许多可以算是超越时代的对战理念，甚至连达尔锡这种另类角色在他手中都强得让人毛骨悚然。

因为固定在周末跟人对战，二门丁胡同有一个《街霸》高手的传闻已经飞遍了全市。很多人慕名前来观看苏慎跟人对战，也有更多不服气的发起挑战。苏慎每个周末都能从辉哥手中混到十几二十块钱的红包，反倒不是那么讨厌盛气凌人的辉哥了。

学校方面，因为有辉哥撑腰，一直不太喜欢抬头跟人说话的小少年目光也不再畏缩，形象和以前大相径庭。中学生的世界纤细又粗糙，极少有人察觉到这种变化。

父母工作依然是忙，虽搬到一起住了，还是没有时间管苏慎的学习。苏慎乐得自己把无限的精力分发给游戏和学习。因为比以往更自信，许多同学愿意接触苏慎，苏慎的成绩也一直徘徊在学年前列，在学校里和学校外，苏慎都为自己笼罩了一层光环。

徜徉在这一切之间，苏慎慢慢适应着种种变化，也开始欣然接受。

由于《街霸 II》的成功，格斗游戏开始渐渐成为机厅主流。苏慎不得不花更多的时间在游戏上，也在人际交往上。以金钱为赌注的对战什么人都有，辉哥不是万能的保护伞，他必须学会自己应付大多数情况。

好在胖子阿伟是个性格爽利的人，自从一战败给苏慎之后，两人几乎每周都能在游戏厅碰面，时不时的闲聊倒把这对死敌凑成了朋友。

“真是厉害。”阿伟时常咋着舌看苏慎跟自己找来的“高手”对战，并对苏慎的水准大为赞赏，“你这样的水平，估计已经能在全国称霸了。”

夸奖归夸奖，苏慎赢了之后阿伟照旧要付钱。白胖子对金钱的毫不在乎让苏慎为之羡慕，每次辉哥都能从阿伟手中抽走几张百元钞票。时间长了，很多人给阿伟起了一个外号，叫“散财童子”。阿伟也不在乎，依然保持着他连续不胜的记录，同时四处寻找有志者与苏慎对战。

时间就在这你来我往的机厅挑战中过去了，当苏慎把跟人对战的收入攒成一个让人惊讶的数额时，他已经变成了初二的学生。

初二意味着更多更深入的课程，时间也开始变得比以往紧迫。为了应付学习，苏慎不得不减少去游戏厅的时间，把平时放学的战斗都集中在周末。

这样的举动招致了辉哥的不满，遗憾的是此时苏慎和一年前那个腼腆不爱说话的小少年已是大相径庭，跟阿伟他们交上朋友的苏慎，再也不担心辉哥的暴力恐吓。辉哥无奈之下只有退而求其次，跟阿伟私下商讨一番之后，自己开了家游戏厅。

游戏厅开得相当勉强，辉哥的全部身家都在里面依然没买来几块新版，摇杆也半新半旧，机台上有些按钮还被人抠掉了。即使这样，游戏厅生意还是很好，阿伟和辉哥四处宣传总能拉来一些人，加上苏慎这个很有特色的卖点，倒也异常热闹。

经过一年多的征战，对苏慎发起挑战的人越来越少，大多数人过来捧场只是为了观摩对战。没过



多久辉哥的资金慢慢周转过来，游戏厅换了许多新机台，也扩大了规模。再过一段时间，辉哥又借钱给游戏厅旁边加上了录像厅和台球厅，形成一个三位一体的小型娱乐场。

这个时候，《街霸》热潮已开始慢慢衰退，更多的对战游戏慢慢兴起。由于打《街霸》的人渐渐少了，苏慎在辉哥这家"聚源"游戏厅出现的次数也开始慢慢减少。

这个时候，一件事改变了苏慎的想法。

自从搬走之后，因为忙着打游戏和上课，苏慎很少回去看奶奶。初二寒假的第五天，苏慎刚从游戏厅回来，发现父母周末居然都不在家，只给自己留了一张纸条。

纸条上写得很简单。

"奶奶去世了。"

看到纸条的一刹那，苏慎忽然觉得世界天旋地转了一下。一直以来关注着自己世界的少年感觉眼前有什么东西碎裂了一般，扶着桌子慢慢坐下不到三秒钟，苏慎跳起来冲出家门。

自己搬走之后，奶奶一直跟大姑住在一起。冲到大姑家楼下，苏云果然看到了花圈和黑幡，腰上扎着白色孝带的父亲正站在楼道门口，跟过来悼念的亲戚朋友一一握手。

苏慎不是长孙也要守灵，和许久未见的堂哥还有表姐们坐在灵堂里，年轻人不断变换着话题打发时间，惟独苏慎坐在角落里沉默着。

烛火摇曳，灵堂中央照片上有奶奶的宽和又严厉的笑容。苏慎在灵堂里坐着，回忆自己从小到大的一路经历，开始懊悔自己为什么不多找些时间去看奶奶。这一年来的经历让他生活丰富了许多，却忘了自己身边重要的人。

即使后悔也回不去了，这才是人生。

从守灵到头七，寒假的大多数时间都沉浸在悲伤里。在这段时间里，苏慎忘记了格斗游戏，忘记了《街霸》里的春丽，甚至忘记了辉哥和阿伟，他开始回忆起自己所做的一切，这一切里似乎没有太多关于对家人的关注。十六岁将至的少年在这个冬天里看着窗外飘雪的天空，心中掠过无数念头，却找不到答案。

从来没有人告诉过苏慎，人生的智慧往往并非顿悟，而是累积和打磨。

惟一值得欣慰的是，奶奶的去世让苏慎一家人找回了一点团聚的感觉。因为这次举家治丧的缘故，父母和苏慎一样察觉到身边亲人的重要，一家人说话的时间超过了以往。

如果不是还有这一点安慰，苏慎觉得自己恐怕会陷入到失去奶奶的巨大阴影中。从小就在奶奶身边长大的那种依赖被打碎的刹那，他已经隐约意识到了自己的脆弱。

看似平静稳定的生活，其实经不起任何风波。

整个冬天的大多数时间里，苏慎在思考了关于人生的问题而没有结果之后，依然麻木地去游戏厅跟辉哥他们玩格斗游戏。进入屏幕的一刹那，他总能忘记自己是谁，在音乐和角色呼号声中寻找一扇逃避这个世界苦难的窗口。这种感觉在后来的十几年里一直陪伴着他，如影随形，让他渐渐明白了电子游戏对于自己来说，到底是怎样一种存在。

越过漫长的冬天，夏季的来临开始也意味着苏慎即将升入三年级。学校宣布初二升学考试的结果将直接影响三年级的分班，学习成绩好的学生将被汇入所谓的"好班"，而没有中考希望的则进入差班混日子。来自千军万马独木桥的压力迫使苏慎的父母将目光重新投向自己看似老实木讷的儿子身上，开始对苏慎施以各种劝慰和恐吓。

来自家人的恐吓威力巨大远超辉哥，苏慎知道自己心里真正热爱的东西无法同父母分享，他只能同意父母的结论并为之努力。刚刚从《街霸》转向《KOF》的苏慎不得不做出一个几乎是壮士断腕的决定——三年级之后，他决定不再玩电子游戏。

此时辉哥和阿伟合资的聚源娱乐宫已经发展得有些规模，苏慎的这个决定再也不会对他们的生意造成影响。两人商议一番，决定搞一个全市的《街霸II》大赛，既是为苏慎送别，也是为了给自己打广告。

在那个没有互联网和小广告条的年代里，口碑相传的力量远超现代人的想像。几乎是辉哥和阿伟拟定好比赛流程规则之后的第二天，就有人过来报名。跟自己老爸学过几天管理的阿伟充分发挥了他的天赋，开始筹备比赛。

这件事在当年的土城子算是个大事，甚至惊动了外市的一些《街霸》爱好者。不少人干脆打电话过来预约报名，初赛完全没有报名费，复赛十块钱报名费的规则让大多数有点水准的爱好者们跃跃欲试。

《街霸II》的比赛定在八月中旬，也是暑假结束前半个月。两位聚源的老板考虑到苏慎三年级之后真有可能不再来游戏厅，故意将比赛提前举行。苏慎对这两位自己曾经的敌人和对手感激莫名，却依然不会表达自己的感谢之情。

这次规模并不算大，却在很多人记忆中留下深刻烙印的《街霸》大赛成了苏慎一生中第一次辉煌的起点。

最后参与比赛的总人数超过了一百五十人，苏慎在这一百五十人中一局未败，以强横的打法用最传统的波动系人物隆，一路飙到冠军位置。这一刻所有人都彻底折服了，面对这样强大又一丝不苟的一个强者。即使许多年之后，这段关于《街霸》的传奇依然流传在街头巷尾的游戏厅之中，一直到网吧彻底覆盖了这个城市。

这次比赛也让苏慎感觉到了一丝和以往不同的东西。那种所有人追逐一样事物的狂热，钻研的快乐，淘汰制的刺激，以及胜利之后的喜悦，把苏慎带到了游戏对抗的另外一个境界中。

比赛结束后，所有人回到正常的生活，初三生活轰然来到，苏慎肩扛手提，开始了对高中名校的冲刺。

四章

夏天的午后，已经从鹤枫学团退学回家帮老爸打理生意的阿伟坐在有自己股份的聚源游戏厅门口，放着空调不吹，硬是拿着一把蒲扇朝自己脸上狂扇。汗流浃背的他时不时双目远眺，望着街头稀少的行人。阿伟身边坐着已没了当年暴戾之气的辉哥，一双小眼睛依旧闪着森森的光，时不时让人不寒而栗一下。

聚源发展了一年多之后，一直试图独立的辉哥终于意识到，自己和阿伟根本不是一个级别的生物，也就放弃了摆脱阿伟的念头。如果阿伟是食物链中爬行动物那一级别的话，自己充其量算是个昆虫，还是食草的那种。小时候大家在一起玩玩闹闹还不觉得，长大了一下子认清现实分出阶层，辉哥对阿伟的存在只有战栗，不再敢于尝试挑战。

震耳欲聋的音乐和音效自游戏厅的小破房里传出来，形成特色鲜明的广告条。行人中有年轻的路过，都会忍不住放慢脚步看上几眼。这两位创立了聚缘娱乐宫的老板抽着阿伟从家里偷出来的软包中华，口中吐出朵朵烟圈儿，得意之情简直能从嘴角和眼神中流进灼热的空气里。

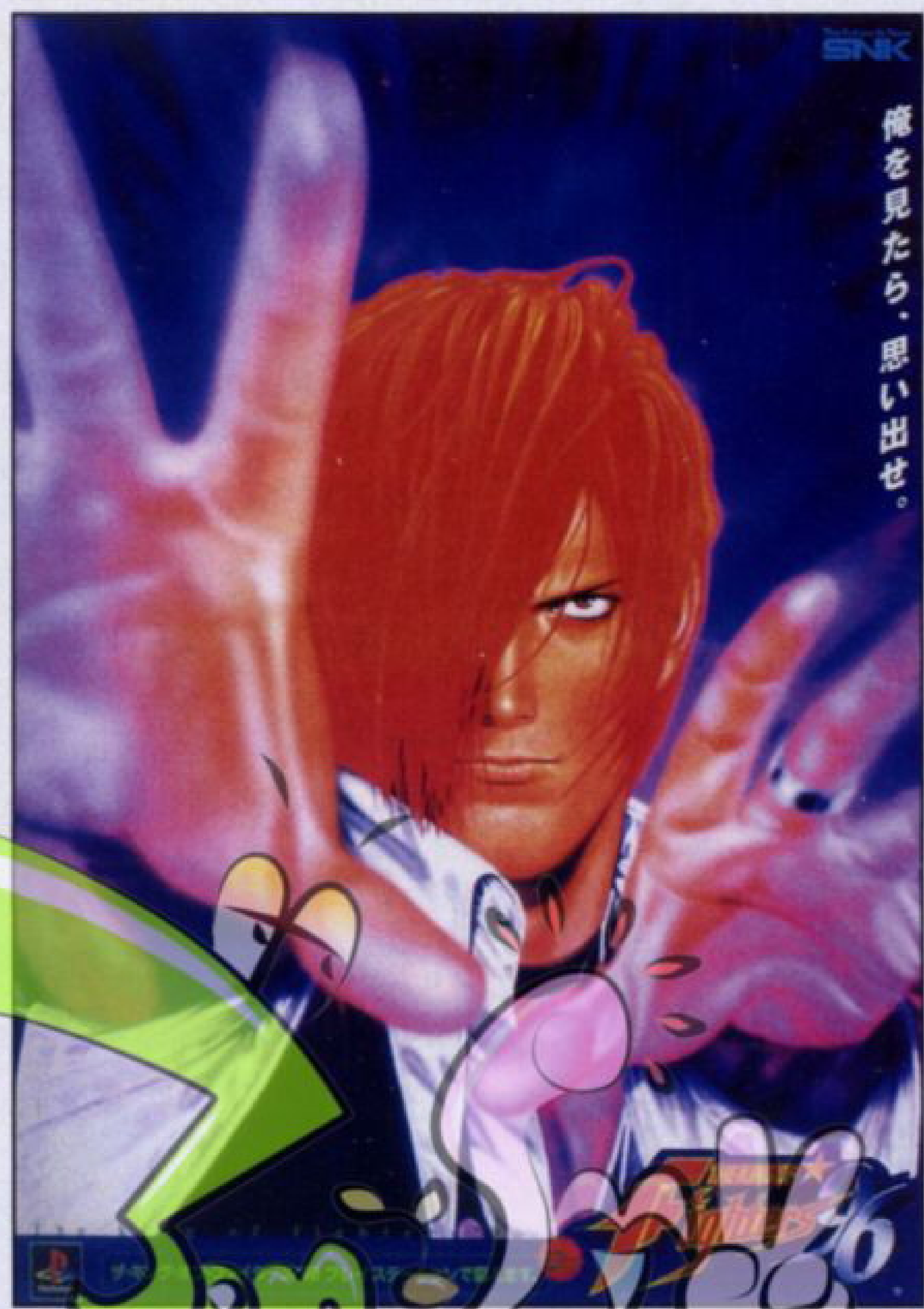
"你……确定是今天？"

"就是今天下午，他又不是少数民族，不用考最后半天。"

阿伟和辉哥正在讨论着，一个瘦弱少年已走到门口。两人抬眼看了看这个曾经熟悉的小少年，不约而同咧嘴一笑，又心有灵犀地一同问道："考完了？"

已比一年前高了半头多的苏慎点点头："考完了，昨天不是给辉哥打了电话么。"

"我还以为辉少爷诓我呢。"阿伟笑着站起来轻捶苏慎一拳，"怎么样？这一年多没怎么见，你小子倒是长高了嘛……说说，这次考得怎么样？"





苏慎笑着摇摇头:“我也不知道,反正空的地方都答满了。这不是完成了一年之约么,才好意思过来看你们。”

辉哥摇摇头,指着苏慎叹气道:“当年我就看出来了,你小子是个狠角色,对着什么东西都能专心研究不想别的,当年玩《街霸》就是这个德性。”

苏慎不置可否地笑笑:“别说这个了……《街霸》不是已经淘汰了么,现在流行的是啥?我一年没来这了,已经过时了。”

“现在流行《KOF》。”阿伟的兴趣依然是游戏而非赚钱,拉着苏慎就往游戏厅里走,“你得过来看看这个游戏,画面比《街霸》好看,人也帅,就是玩着有点怪……”

街机厅里人声鼎沸,中考结束之际正是其他学生即将考试的复习阶段。偏偏这个时候依然有无数人愿意冲过来把时间和金钱浪费在游戏厅里,可见青少年聊以娱乐的项目是怎样可怜的一种境地。苏慎在阿伟的带领下穿过门口的人群,走近一台巨大的三十一寸屏幕双人带坐的街机台前。

屏幕上一个身穿红色皮带裤的红发男子正以阴沉的声音嘶吼着,将一团光簇投向屏幕角落里的角色。招式之华丽,动作之诡异,都远超苏慎一年前所知道的那些格斗游戏。

“这就是《KOF》了。”阿伟兴奋地向苏慎介绍,“你看看这画面,你看看这大招,帅吧?”

苏慎没有应声,托着下巴看坐在机台前的两人对局。刚刚结束了人生重要转折的少年急需一种情绪转移方向,让自己忘记之前那些黑暗无光的日子。扭头跟阿伟要了几个代币,苏慎开始重复自己最初打《街霸》时的那一套。

先看,看了很久。格斗游戏出招大同小异,苏慎依然需要用很长的时间来确认《KOF96》里的招数和对应的摇杆方式。《KOF》的人物众多令人发指,这一次苏慎几乎整个下午都在看别人玩,而没有上去参战。

街机厅里那些叫骂和呼喝从耳畔流过,苏慎感觉终于回到了属于自己的这个世界。站在《KOF》的机台前,少年听着阿伟口若悬河地跟自己介绍,脸上和内心都充满了宁静的微笑。这个能够证明自己的场合里他是强者。纵然越过了那黑暗的七月和之前的凄苦漫长,他依然回来了。很多年之后,苏慎看到一部电影名曰《王者归来》,他甚至觉得那感觉和这一刻在游戏厅里捏着代币凝望机台的瞬间有许多相似之处。

繁复的生活里到底什么东西最简单直接、立竿见影?在这之后的很多年里,苏慎也曾自问自答过,然后从容地明白了自己为什么这么喜欢电子游戏,尤其是对抗类的游戏。想要证明自己其实很简单,找到同类,在他们当中出类拔萃,竞技类的电子游戏永远是他这种没有特长者的首选。

中考之后家里基本上不管苏慎了,苏慎花了大约三天时间在聚缘观摩《KOF》,还从阿伟手里拿走一本出招攻略。电子游戏杂志此时已在祖国各地大行其道,苏慎看着上面花花绿绿的介绍,心中那股寂灭了很久的火焰被再度点燃。

“《KOF》的连续技跟《街霸》不太一样。”

对游戏兴趣高于赚钱,但天分有限的阿伟和大侠在苏慎来的时候,充当起他的助手一起分析游戏特点:“总感觉《KOF》的连续技好像故意设计出来似的……你试试这几招,书上写的。”

苏慎开始了从头再来的练习,并很快掌握了要领。1996 年的七八月里,苏慎玩着几乎是全世界最新的格斗游戏,并很快找到了当年玩《街霸》的那种感觉。

新的神话在聚缘游戏厅里出现了,但此时和当年甚至没有人知道《街霸 II》全部出招不一样,高手开始多起来,苏慎那种看似无法动摇的地位接二连三受到挑战。

这种从未有过的刺激伴随苏慎度过了 1996 年的整个夏天,不断和强大对手战斗的乐趣超越了早恋和蹦迪,也超越了跟着不三不四的学习班在少年宫浪费大好青春时光。

那是一种从未有过的幸福感觉,也是一种从未有过的激动心情。即使当时不易察觉,过了很久之后,苏慎一样能从回忆和对往事的比较中得出结论。没有什么路是平坦的,只有走过之后才知道哪些路上的风景更美好。

然而这种快乐很快随着暑假的结束消失了，就好像高潮过去必是不应期。高中之后的学校生活忽然繁重了一百倍不止，苏慎不得不再度中止了自己的游戏生涯，他回到学校，翻开那些参考书和教科书，用爹妈省下的钱吃加餐补充营养，在老师和同学的狂热中巍巍度日，没有尽头。

在学校里跟同学望着黑板的时候，苏慎偶尔难得走神，也会在无聊的时刻神飞天外，想着某种不可能的可能。外面的世界正在日新月异，每个人都用百倍的努力证明自己价值。十几年来的禁忌在日子飞逝中一样样被打破，即使走在两点一线的学校生活里，苏慎依然能感觉到那种变化。

只是回到家里，看到父母辛劳的模样，想起逝去的奶奶，苏慎就不忍心对父母说出自己的心里话，继续执行着属于自己的那份职责。藏在床底下的电子游戏杂志里偶尔报道日美某些打游戏也能养活自己的名人们，苏慎羡慕又无奈。

1996年在匆忙中过去了，街机行业的发达和包机房的全面兴起让这个年代的年轻人充满了得到新奇事物的愉悦。这一年苏慎终于戴上了眼镜，一百三十多度的近视多半是在台灯下熬题时累积而来。学习成绩一直保持着年级前三十名的苏慎时常抱着书包"路过"聚缘，跟阿伟和辉哥说几句话。经过1996年下半年的发展，阿伟和辉哥也增加了PS和SS的包机业务，苏慎每次"路过"都想走进去看看那被说得神乎其神的两台光盘游戏机，最终却依然叹口气，学会了大禹过家门的做派。

随着包机房的增多，电脑房和黑网吧也开始在城市的角落里出现，这种新生事物像是虫子一样爬满了城市的身体。1997年的电脑房没有接上互联网，十几块钱33.6K的猫速惨绝人寰，大多数所谓的黑网吧无非就是个接了局域网的小电脑房。电脑房门口挂个牌子，美其名曰"电脑培训"，里面上机操作的却都是些鼠标手狂点左键，画面上一律苏德坦克满地对轰，热闹无比。

重点高中和普通高中一样，学生质量依然是一半对一半，那些靠后门关系和票子进来的在某些方面上可能还不如阿伟，打游戏谈恋爱换着花样炫富，凭空给学校生活增添了许多古怪的色彩。也有些打游戏的，在班上时常聊起《红警》的种种精妙，每当这个时候苏慎脑海里总会浮想联翩。但一想到自己辛苦的父母，苏慎终于还是低下头继续看"考王试题"。

没有选择的选择，是很多人最后才从生活那里了解到的真谛之一。

五章

1997年的年底，天气寒冷着忙碌的尽头。街头三三两两的便宜门市房里都开始堆满了鞭炮的时候，学校终于开恩给补课的学生们放了几天假。拿着复习题目怎么看也觉得心烦的苏慎仰头看了一眼日历牌，在那上面用红色圆珠笔勾着的日子，是自己又一次暂别游戏一年的日子。

这一年来，苏慎几乎已经遗忘了《KOF96》的出招，也不太记得自己到底赢过多少人，被多少崇拜的目光包围过。这一年里苏慎从格斗游戏的无上天神再度坠回人间，经历种种考验磨难。

坐在自己房间的写字台前，熟练地转着圆珠笔，苏慎心中有些想念那些不一样的东西。

没有贫富贵贱，没有身强体弱，没有借口，没有废话，没有阴谋诡计，没有关系和背景，也没有让人抓狂的标准答案。格斗游戏就是两个人站在那里，一个人倒下，另一个人接受赞誉，如此反复。像极了完美主义者梦中的淳朴人生，也像极了武侠小说里的江湖。

想到电子游戏，想到自己闪光辉煌的那些瞬间，苏慎心中忍不住颤了几下，终于丢下手中的笔，奔向聚缘游戏厅。

如今聚缘已经彻底做大，游戏厅变成了拥有五十多台机器，两个录像厅和六个台球案的大型娱乐场所。苏慎走进去的瞬间都觉得有些失神，辉哥和阿伟已经渐渐脱离了收银工作，并不在店里。没看到任何老面孔的苏慎买了两块钱的币，走到《KOF96》前看了一会，又走到《KOF97》前看了一会，终于确定了自己的水准级别不足以被称为强者，悄悄走到那台已经没什么人玩的《街霸II》前面投币。

几年过去了，游戏厅里的《街霸II》只剩下一台，那些曾经为了游戏争风吃醋的人也都不在了。苏慎选了春丽在熟悉又遥远的机台前开始了不知目的为何的战斗之旅。游戏厅里很热闹，他却觉得自己很寂寞。

离开很久之后，脑海中那些热情欢乐的记忆都无法重演。苏慎想着自己曾经记得的那些人和事，手中的春丽上下翻飞，一次次将对手摔倒在地，很快打到了四天王的场地。

这时候有人过来挑战，苏慎扭头看了一眼，戴着黑框眼镜的同龄人抿着嘴唇，和当年的自己何其相像。那人选了肯，开局不由分说地开始向苏慎进攻，拉开了苏慎阔别多年的格斗游戏第一战序幕。

1997年底的《街霸II》已经不存在太多秘密，那人的动作娴熟稳重，波升组合得恰到好处，苏慎尽管努力争取着近身战斗，却总被对方牵制着拉开距离。两人缠斗良久，苏慎手中的春丽居然呜呼一声，败下阵来。

战果一分，苏慎愕然扭头又看了那人一眼。抿着嘴唇双眼紧紧盯着屏幕的少年身上，有自己当年的影子。略微错愕了一下，苏慎继续投入战斗。

接下来的战斗依然没有悬念，春丽输了第二局，然后苏慎续币，再被打败，再续，再被打败……连续输掉八局之后，苏慎终于放弃了。这位曾经在土城子纵横无敌手的《街霸》高手推开摇杆站起来，他没问身边这位后起之秀的名字，像其他输家一样转身默默走出游戏厅。





随后三人开始了大规模的混战，一打就是一天。苏慎初次上手，被虐得很惨，脸上却没有一丝恼怒和不忿。就连辉哥都奇怪：“你怎么了，这不像你啊……”

“输是为了更好的赢。”苏慎对辉哥灿烂一笑，引用了一句自己也忘记是谁的名言。

春节期间的几天苏慎一直泡在辉哥和阿伟的小电脑屋里，《红警》是个纯粹的鼠标游戏，每一步的动作都跟鼠标有关。鼠标和手柄的巨大差别让苏慎一段时间内成为所有熟人里最弱的一个，经常来玩的大侠此时已跟苏慎不在一个学校，也忍不住嘲笑这位自己崇拜过的高手：“你看你握鼠标那样儿，跟鸡爪子捏玻璃弹似的。”

苏慎对嘲笑没有丝毫反驳，依旧冥思苦想着如何提高建造速度，建造的顺序应该怎样，以求在游戏里脱颖而出。

这次重返聚缘让苏慎明白了一件事，失去了游戏的自己会变得了无生趣，在快乐和现实面前，苏慎再度选择了回到快乐身边。这个决定让他重新坐在电脑前，开始了对即时战略游戏的征伐。

外面的世界依然在日新月异，苏慎投身到狭小的世界里，红蓝两色的坦克在雪地上滚碾而过，压过防线，为了资源炮火纷飞。指挥官们捏着香烟坐在电脑前，咒骂鼠标呆滞，高喊自由与公平，然后拼命奔向胜利。

那样的情形会永远铭刻在苏慎的心中。就好像第一次看见格斗游戏里两个人肩并肩站着，终于有一个人黯然退下；就好像没有了学校社会制定的规则，再给人一次选择生存的权力；就好像无数梦想在眼前被实现，自己走入梦中……

没有什么道路不是被重复的，区别只是徜徉其中的人是否感到幸福。

1998年的春天，《星际争霸》和《帝国时代》渐渐代替了《红警》，成为电脑房的主流。苏慎已经能用粗糙的机械鼠做出让人惊异的准确操作，因为操作精准凶狠，细节变化繁复而在聚缘附近再度小有名气。

电视上经常放一部老电影叫《神鞭》，主角在结尾说了一句很臭屁的话：“鞭剪了，神留着。”很多以前就认识苏慎的人忍不住把这个评价套用在神奇少年身上，苏慎在格斗游戏上的天赋转移到电脑上之后，那股强烈的意识依然存在于他的脑海。

依然是简单的世界，胜利或者灭亡，规则变化复杂了无数倍之后，已经变得不再单纯且只靠技术活下去。战术、思路、技术、记忆力和敏锐的直觉都直接影响着战局——当然还有运气。苏慎在这种更加复杂的战场里驰骋，心中带着强烈的感触，也许这和自己熬夜苦读的那些日子极其相似，只是这里收获快乐，那里只有痛苦。

把精力分散在游戏里让苏慎的学习成绩稳中有降，父母对这些并不了解。苏慎小心地规避着家人的关注，一玩就是一年。

这一年里苏慎更多地接触了许多游戏，有冒险也有即时战略，也有《铁拳》这样的3D格斗游戏，但给苏慎留下最深刻印象的是一款叫做《文明》的游戏。这款游戏让苏慎重新考虑了关于自己的事，在那之后，他决定走向电子游戏的职业之路。

《文明》那时才出到二代，残缺的中文版画面大气又粗陋。苏慎第一次在打开这个游戏的时候，面对复杂的系统有些措手不及。时光在他有些笨拙的操控中飞快地度过了两千年。尽管水平拙劣，部落还是发展成了城市，工人们整理着城市的周边，人民以财富支撑着科技。岁月的流逝缓慢而坚定，苏慎在岁月中看到了那些曾经伟大的光景一一重现在自己眼前，竟有些不自觉在热泪盈眶。从公元前四千年到公元前两千年，许多伟大的文明建立起来，人民为自己的命运而战。当有公民为苏慎领导的文明庆贺自己的荣光时，苏慎点开了游戏教学选项，开始仔细看着条目里的各种介绍。

随后，岁月又推进了两千年，公元后时代来临。那些伟大的文明有些在战火中凋零，有些开拓了新的城市和海域，纷争中发展着属于自己的那份繁荣。望着这一切，苏慎第一次被彻底震撼了，他看到了时光中个人的微弱，也看到了岁月里人生的短暂。匆匆数千年里，人类不过是学会了使用铁器和算术，和这些相比，自己的那份存在又算得上什么呢？

岁月悠悠地变迁，城市从古代变成现代，工人穿上了当代工作服，未来科技让人们更快乐更健康，最终宇宙飞船穿破了天际。

通关了，苏慎坐在电脑前想起自己多年来的经历，沉默半晌后他推开键盘，走出电脑房，走出属于自己的这片小天地。

游戏厅外的阳光洒在身上，却抵消不了冬日的强烈寒意。苏慎回头望着依旧人头攒动的聚缘游戏厅，想到自己两三年前在这里获得的那份荣誉，忍不住哑然失笑。有人赢就要有人输，这是人生游戏的规则。当自己成为赢家的时候，偶尔会想到别人输了的心情，只有真正输过，才能切实了解那些人的感受。

没输过的人生是不完整的人生，曾经的坚硬自信被摧毁的同时，苏慎隐约感觉自己似乎掌握到了什么。面对世界繁复和浩瀚，一直醉心电子游戏的少年似乎从未考虑过如何面对现实——倘若现实温婉也就罢了，但它总有些残酷的时刻等着人。早一点明白这些对人生没有坏处。

站在街机厅门口一会儿，苏慎还能从模糊的窗口看屋里到墙上贴着自己当年获胜那次阿伟喝多了写上去的土城子第一高手的字样。幸亏没有照片，苏慎这样想着，扭头打算回家，却被人一把搂住肩膀。

“怎么？放假了？”辉哥和阿伟俩人带着一口酒气把苏慎拽回游戏厅，“来来来，过来看我们的新玩意。”

所谓的新玩意不过是游戏厅最深处隔出来一个大约十几平米的小房间，房间里几台脏兮兮的电脑，是阿伟从自己爹的朋友那里淘来的，都是些只能玩《仙剑》和《大航海》的二手货。其中有两台上面装着让人热血沸腾的《红警》。还没从怅然中恢复过来的苏慎被阿伟按着坐在电脑前，一天就没再出游戏厅的门。

学游戏这件事就好像体验一次新的人生，一切都是从头再来，规则和手上的牌完全不同了，只有操作，操作还是那些步骤。阿伟在旁边咋咋呼呼解释了一番，苏慎大概明白了《红警》的基本游戏规则，

六章

2007年的8月里，苏慎每天都到这家铁皮棚子里来打游戏，那些曾经深藏在脑海中的某些记忆碎片因八神和草薙的呐喊渐渐清晰。曾经大败过苏慎的那个小少年再也没有出现过，苏慎一个人寂寞地坐在机台前，跟许多不认识的人对战，胜或者败，然后回家吃饭睡觉。

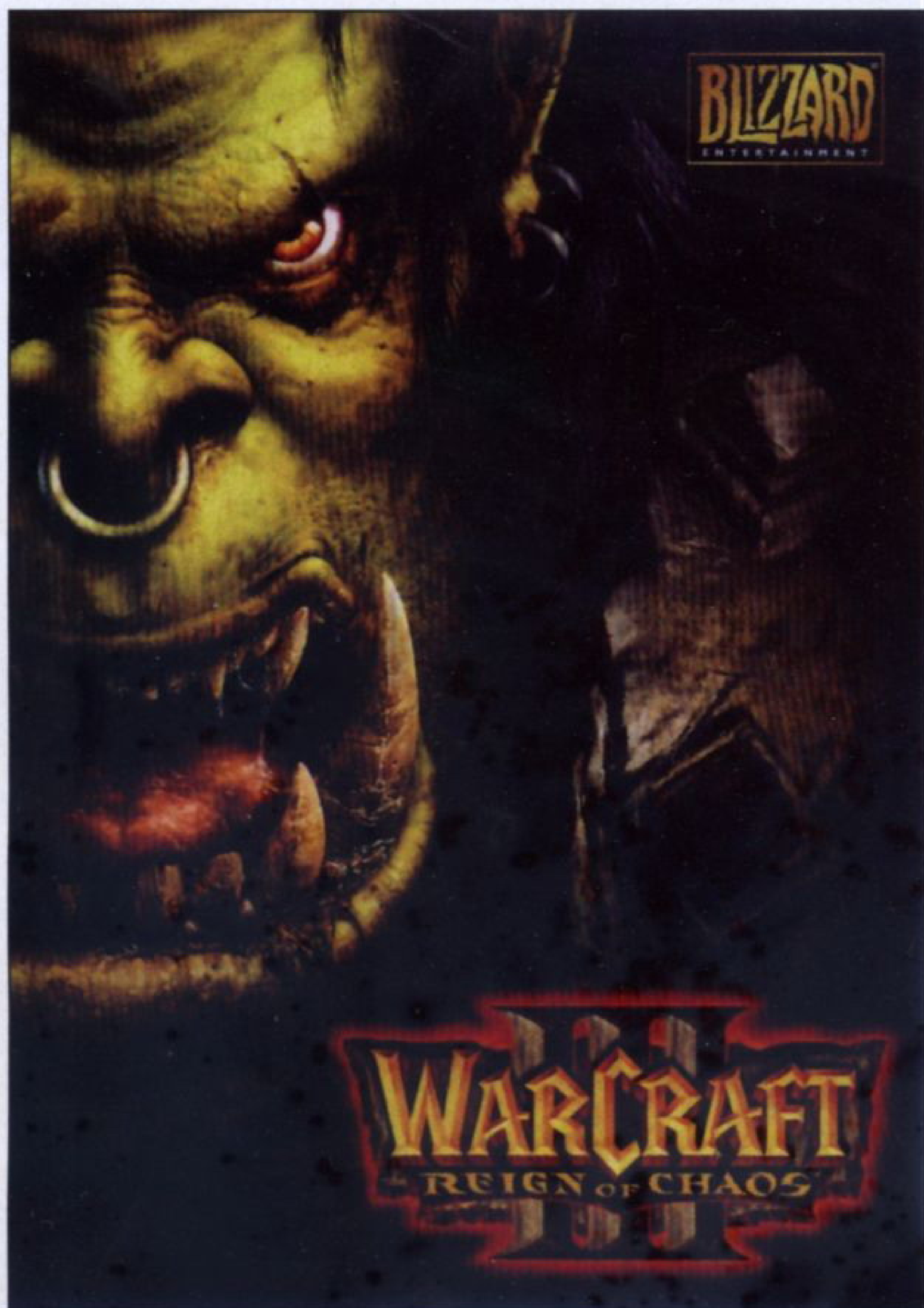
《劲舞团》少女依旧坐在游戏厅的收银位置上，用火星文聊天，把头发弄得跟比超女还超女，偶尔跟不知道什么地方的男人视频。

偶尔能见到那个带着棒球帽的马尾少女，坐在机台前跟苏慎对上两局，两人都以足够凶狠的方式招呼着对方，却从来一句话都不说。女孩面貌姣好，苏慎看在眼里，时间长了还是免不了有些想入非非。

尽管已经在全国各地已经见过太多打扮得妖精或妖怪的女子，苏慎对这个精干利落的女孩还是抱有强烈的好感，他幻想着有一天能跟这女孩说上两句话，看看有没有机会开始新的一段生活。

让苏慎没想到的是，他愿望成真的地点并不是游戏厅，而是自己已经不太想去的网吧。

9月初，苏慎提着礼物去看多年不见的老师，



跟老师聊了一下自己这几年的近况。从老师家里出来之后，苏慎无处可去，随便走进一家网吧想看看如今打《魔兽世界》的是不是还那么多，却瞥见不少人在战《魔兽争霸3》的DOTA。DOTA是《魔兽争霸3》体系下衍生出来的一个小型对抗RPG，内容变化比之当年的即时战略游戏更加多样复杂。苏慎精通《魔兽争霸3》的战役模式，英雄操控可以称得上全国之最，看到有人玩这个游戏，他忍不住站在背后看了几局。

DOTA一局所需时间约三四十分钟，两边打的是五对五的全线战斗，水平一般却是热闹无比。苏慎看了两局之后对一个ID为greenhill的人印象深刻，那人使用的毒龙和闪电幽魂都已经超过了初学者的范畴，基本上可以打打比赛了。正打算问问这个greenhill到底是谁，苏慎观摩的那位忽然电话响了。

嗯嗯啊啊一番之后，那位接电话的站起来高呼一声："不好意思，有事先走了，你们再找个人吧。"立即有几个声音自网吧的左右角落响起，都是失望的嘘声。这时苏慎看到一个人站起来，棒球帽下一条马尾黑亮笔直，声音也清脆中带着点甜意："还有没有打DOTA的了？就差一个人。"

看到这个经常跟自己对战的姑娘，苏慎笑了，举起手："我行么？"神态语气倒有些似郭德纲。

那棒球帽的高挑少女看了苏慎几眼，显然没想到会在这里碰到他，点点头："好，那你加我们组吧。"

苏慎笑着坐在离开那人的位置上，熟练地改名，改的却不是自己在WGG比赛中常用的名字，而是很普通的fox。一条奸诈的小狐狸钻进了分组中，跟greenhill分在了一组。

全部人员就绪，读秒，游戏开始。

进入游戏，倒数选人画面，建组者打了全阵营可选的命令。苏慎想了想，选了自己并不太爱用的沙王。这个角色适合打配合，经常能打出让人炫目的效果。

开局三路分散进攻，greenhill的暗黑龙中路，沙王走下路。一张三条路的地图上人影闪动，简单买了一点东西之后，苏慎朝着下路狂奔而去。

沙王的开局颇为艰难，一开始技能不够强悍，伤害输出也不够高。苏慎只能跟在另外一名队友旁边蹭经验和钱。这个时候苏慎细致精彩的操作开始让他在游戏中渐渐脱颖而出，即使队友配合不力，即使对方试图偷袭和围剿，苏慎还是攒足了钱，将角色迅速养强。

沙王去隐藏商店买东西，回家调整合成，再度出击，以中线偏下的位置拿到攻击力二倍，突击中线偷袭与greenhill暗黑龙毒龙僵持的幻影猎手，一击晕后毒龙跟上大招，瞬杀幻影猎手。

网吧西南角传来一声低低的咒骂，苏慎像是没听见一样，面色不变地控制着沙王离开暗黑毒龙龙守卫的中线，转而向下方支援刚刚跟自己共同奋战的痛苦之源。痛苦之源正在苦战，陡然见杀了人的沙王冲过来，精神为之一振。苏慎的沙王在远处潜入树林，从中间拦腰杀出，眩晕技能冷却完毕的同时穿刺过去，接上地震。痛苦之源追打三下，对方的双头龙立即魂飞天外。

"能不能行了？"另外一个声音高声抱怨了一句，"这啥社会啊……"

苏慎没有说话，继续拉着沙王开始打钱。当两名被他杀死的角色复活之后，苏慎已经带着足够的钱去中线再度支援暗黑龙了。

DOTA的战斗节奏飞快，苏慎扔了个回城卷轴到家里合新装备，顺便补了一下蓝，再度出现在中路战场。刚刚放完大招的暗黑龙正在苦苦支撑对方的矮人枪手，苏慎扑过去又是一通眩晕，两人合力将矮人枪手杀死在自家防卫塔下。

开始大杀特杀的苏慎没有理会对方的反应，熟练地操纵着沙王继续迂回在中路的河流中，寻找机会跟同伴配合偷袭。一时间对方阵营人心惶惶，都不知棒球帽女孩哪里找来这么一头怪物。

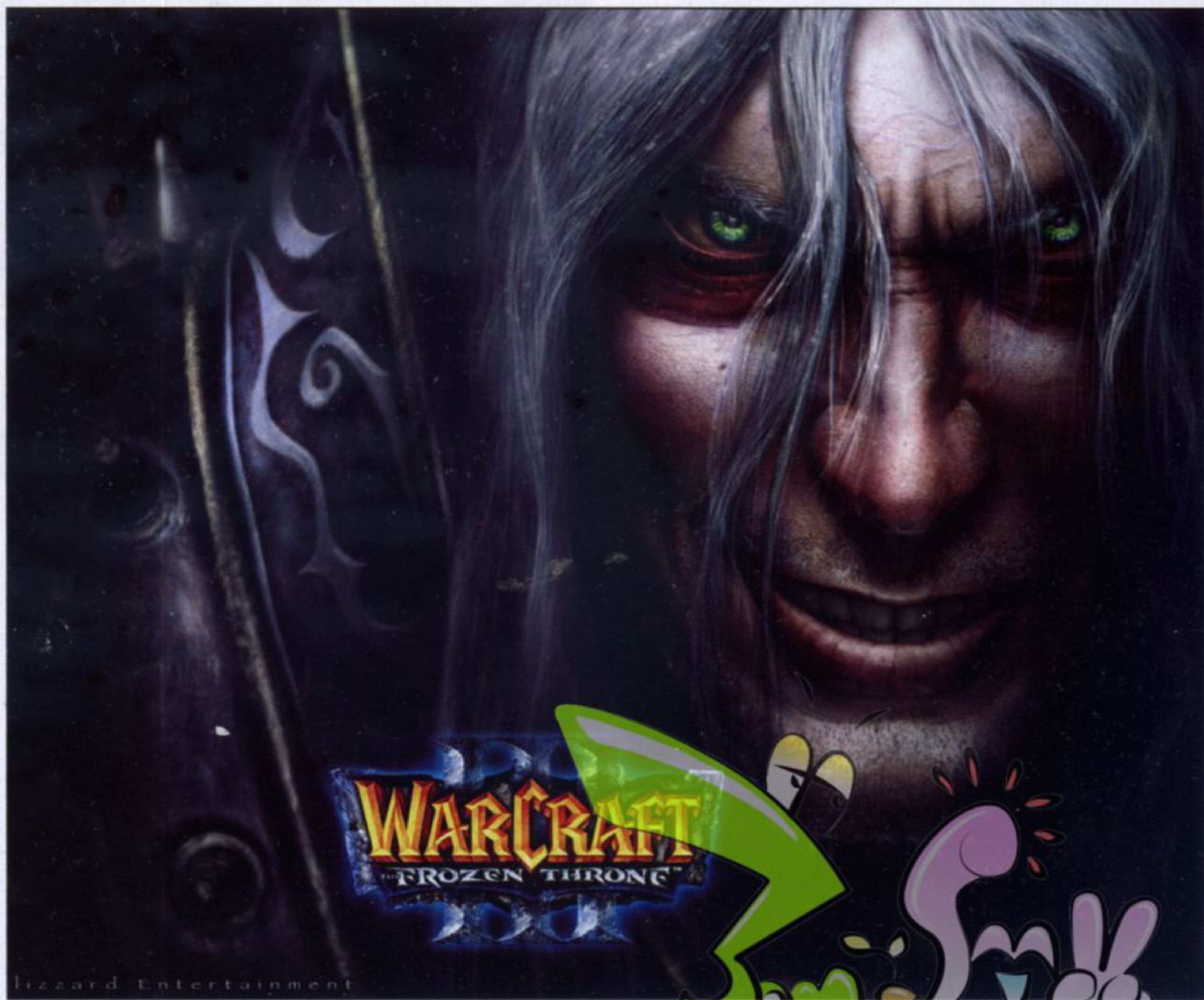
连续成功击杀对方英雄让苏慎手下的沙王变得更加有钱和强大，配完应有的几样装备之后，苏慎开始了他华丽的个人表演时间。

双杀，三杀，连续杀……十几分钟后，当电脑感慨"fox已经像神一样了，拜托谁去杀了他吧！"之际，终于有人崩溃了。

"不玩了不玩了，这没法玩了。"

一声高呼得到响应，刚才还团结协作的一批人迅速退了游戏。苏慎有些无奈地也跟着退出游戏，看着几个人去柜台结账离开网吧。曾经想要发誓在网吧里不认真打游戏的《魔兽》高手忍不住在女孩面前露了一把脸，导致了很多人的不爽，苏慎觉得有点不好意思。

那个头戴棒球帽的女孩儿也跟着站起来，犹豫



了一下，还是走到苏慎身边。

“你打得不错啊。”

“还行。”常年跟游戏打交道的苏慎看着女孩闪亮的眸子，嘴笨得不知道说什么好，“你用的是哪个？”

“毒龙。”女孩笑了笑，“要不要再打几局？你《魔兽》玩得比《KOF》好多了。”

就这样，苏慎坐在这家网吧当了三个多小时的陪练，一直打到没有人再愿意看见他那个 fox 的 ID 为止。

不管用什么样的角色，苏慎总有办法把对方扼杀在角色成长的摇篮里，这手段让棒球帽女孩叹为观止。当然如果女孩看到苏慎操作的熟练和准确程度就该知道，拥有这种 APM 的人已经不是普通爱好者那么简单了。

终于整个网吧没有人再愿意打 DOTA 了，苏慎起身退出游戏打算去结账，结果被女孩抢了先。

“我来我来。”女孩把钱丢到柜台上，“让你这样的高手陪我们玩，账应该我来付。”

苏慎没有抢过女孩，只能等对方付完账跟着一起离开。此时网吧外面已是午饭过后的时间，苏慎跟在窈窕的背影后面，咬了咬牙，终于鼓足勇气小声问道：“那个……你中午吃饭了吗？”

这简直是句废话，帅气的女孩转身回头，看着面容有些清秀的苏慎犹豫了一下，摇摇头。

剩下的事就好办了。

……

……

“你就是那个 nearfar？”

在一家苏慎多年前很喜欢去的熏肉饼店里，坐在苏慎对面的沈冰声音夸张，眼神中透着一股崇拜，当然也有一点不相信。通过刚才简单的交谈，苏慎也没有隐瞒什么，告诉了对方自己的真实 ID，而这个 ID，就算是只玩过几天《魔兽》的人也应该听过一两次。

“嗯，如果你不相信，我可以带你去 WGG 的官方网站登陆自己 ID。”虽然自己已经麻木了这个身分，面对美女苏慎还是忍不住小小得意了一下。

沈冰摇摇头：“不……我没不相信，刚才看你的打法我就觉得像是看过的某个录像……没想到居然是你！哎，你是土城子人？你怎么回来了，今年夏天不是有比赛么？你怎么当上职业选手的？跟韩国人比赛有意思么？”

面对问题如此之多的爽朗女孩，苏慎心中的阴霾被这连串发问一扫而空，开始对女孩讲述自己的故事：“其实我当上职业竞技选手，我父母挺反对的……那个时候电子游戏还都是不务正业的代名词，买台电脑也太花钱，更重要的是我本来都考上不错的大学了，他们肯定觉得大学毕业找份正经事做更有意义。大二的时候我爸才知道我已经开始打《CS》和《星际》，那时候我已经是省级战队的成员了。”

《星际》对于所有了解电子竞技的人来说，都是一部圣经一般的作品。1998 年之后的许多年里，无数昏暗的电脑房里无数人围着电脑研究打法，讨论兵种相克和何时应该二矿两气。沈冰年纪没有苏慎大，但对《星际》也算了解，顿时眼前一亮：“你是不是以前还用过别的 ID？”

“当然。”苏慎笑笑，“我用过很多 ID，有几个还混得不错。不过《CS》和《星际》我打得都不算顶尖，《星际》跟韩国人比起来就完全不行了，《CS》打得好的也是外国人，我的反应速度还是不够快不够准。如果不是《魔兽》，我的职业生涯可能在几年前就结束了。”

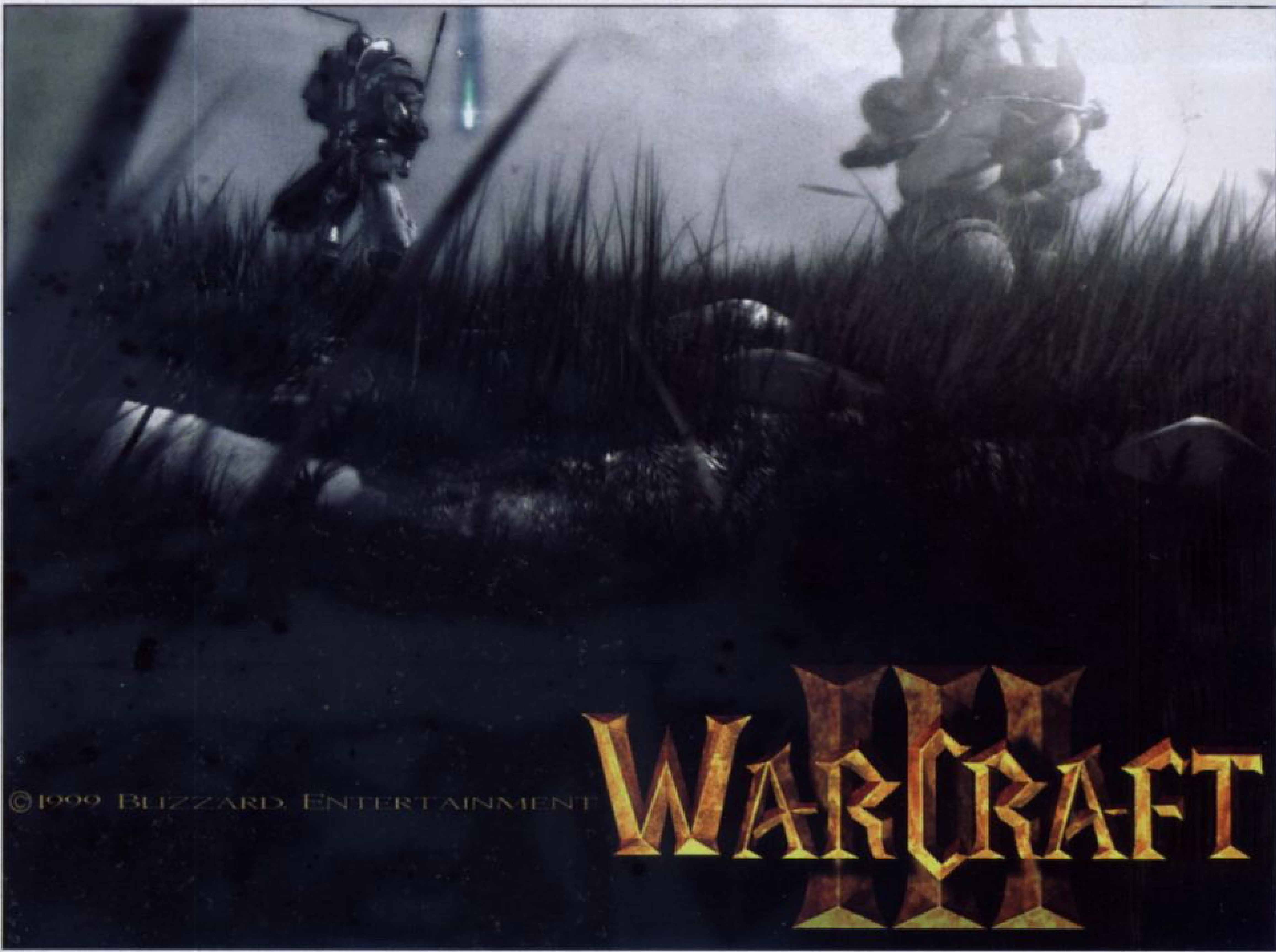
沈冰点点头，表示明白：“是啊，《魔兽争霸》节奏相对慢一点，挺适合你这种精细操作的战术流打法。不过你还没说，你家里最后怎么同意让你打比赛的？我好几个朋友想出去打比赛，家里都不让。”

苏慎苦笑着摇头：“还能怎么办？跟家里闹呗……当时比赛都是去外地客场打，其中还有几场是电脑游戏杂志举办的。我有几个朋友当时混得不错，基本上都是他们出钱带我去比赛，拿了奖金再还给他们。我爸刚开始反应挺大的，后来时间长了，他对我也算是放弃了。”

“后来呢？”

“后来就是一将功成万骨枯。”苏慎想起某年一篇纪念电子竞技的文章标题，慨叹道，“在小黑屋里训练，打游戏，然后出去比赛。大多数人被时代淘汰了，输了比赛也没了未来，只有少数人能带着荣誉走过来。现在想想挺冲动的，但还行……不算后悔。”

对于苏慎这种说法，曾经在网吧里望见过无数“战队”诞生又消失的沈冰不难理解。两人因苏慎的话陷入一种奇妙的沉默中，沈冰低头喝汤，苏慎望着眼前睫毛晶莹的女孩，心中掠过一丝不一样的柔软和冲动。



七章

带着在电子游戏竞技赛场上的荣誉，苏慎回到故乡，看见周围一切并无分别。在几年里他于全国各地颠沛，出国过境，万水千山走遍。跟无数的人相逢，和赞助商吃饭，参观电子艺术成就展，甚至跟一两个 SHOWGIRL 有过一腿。最终这一切回到原点，他看见自己的故乡，看见宛如平常的一切，看见时光流水之后的沉淀，和他少年时代没有区别。楼层更高，霓虹更盛，外在的一切都在变化，甚至流行的内容也变了，自己都变了，还是有些东西没变。

对于过去的想念让苏慎在城市里游荡，他不知道该何去何从。自己的故事里没有脚本，打法也未必真正适合人生。漫长的人生 RPG 中途，曾经少年的人停下脚步，目光越过城市的楼宇森林，一时间找不到方向。

有时候苏慎站在游戏店的门口，看着那些为了某个游戏兴高采烈的小朋友，观察着，怀念着，然后他就更想念沈冰，那个在他面前露出爽朗笑容的女孩。

每个人都在自己的生命力划出一道弧线，朝着前方义无反顾。综合交错的瞬间，很少有人会真的记得这一切。

有些时候，在自己的家里睡着又醒来。苏慎在黑暗中不知道该真的去刻骨铭心记下些什么，却偶尔希望自己能拥有一些幸运。

于是幸运就降临了。

苏慎再次和沈冰见面的时候，已是十月长假中。上一次在网吧的邂逅，两人互相留下了联系方



式，保持着简单的短信联系。随后沈冰忙于学校的事，一直到十月份才回到土城子。两人在上一次见面时约好的冷饮店里碰头，依然牛仔裤棒球帽的女孩儿站在人群中赫然醒目着，苏慎压抑着心头的悸动，迎上去跟女孩打招呼，诉说分别之后的种种趣事。

“你这是不打算走了？”沈冰问苏慎，“我看网站新闻说你打算退役。”

“快要过黄金年龄了，还是不要留恋比较好。”苏慎喝了口咖啡，坦诚道，“而且你其实也不知道，打比赛赚不了多少钱。名义上说是体育竞技项目的一种，实际待遇就算是体育项目也千差万别，更何况还是边缘产业的电子游戏。”

“那……你为什么还是选择这一行？”沈冰托着下巴看苏慎，黑瞳闪动。

“因为可以证明我的价值。”苏慎挠挠头，“我从小到大没有什么出色的特长，学习拼了命也只能拿到学年前几十名，没有自己喜欢的专业课，没有什么爱好，家庭条件也不是很好。放在茫茫人海里，我就是个没有特点的人——如果没有电子游戏的话。在这个世界里，我能找到和人公平竞争的机会，用我自己的努力证明自己比别人强。我接触到电子游戏时已经十四五岁了，那个岁数干什么都晚了点，只有玩游戏不算晚。”

“还有呢？”沈冰眨眨眼，几个星期不见让她似乎对苏慎更感兴趣一些。

“还有就是，我觉得与其痛苦地学习生活，不如快乐地过日子。”苏慎并不奢望眼前的女孩能听懂自己的话，却还是袒露心扉，“至少打游戏的时候我快乐。你知道么？日本有个摄影师，据说是拍色情照片的。这人工作的时候就极其快乐，跟他熟悉的很多艺术大师包括北野武之流都很羡慕他，不是因为他的工作，也不是因为他赚钱多，只是因为他能从工作中找到快乐。电子游戏对我来说是个快乐的东西，为它付出辛苦我觉得值得，这大概也是原因之一吧。”

沈冰若有所思地点点头，没有再说什么。两人在嘈杂的冷饮店里喝完了东西，并肩走出门去。外面的世界和昨日相比只是更喧嚣，或者更浮躁。苏慎举目望过去，自己归来两个月了，对家乡依然不算熟悉。车来车往的马路上每个人都带着一丝焦躁，十月和煦的风吹着苏慎的头发，吹乱沈冰的鬓角。那些老兵们曾经战斗过的地方换上了灯红酒绿，林立的网吧门口贴着大幅的《劲舞团》海报。一个时代就像苏慎当年离开故乡一样，默默走过。那些曾经让人眷恋的游戏机房终于被满街的PSP替代，变成连绵不绝的口水话题。

穿过市中心的两条街道，曾经是市府广场的空地上许多孩子在滑着一字轮。飞驰的少年们在快乐里飞掠而过，苏慎和沈冰的目光越过广场，落在苏慎曾经的母校附近。学校的顶楼挂着巨幅的补习班和人寿保险广告，一年十几万的收益让学校放弃了尊严。苏慎想到自己那些为了钱四处奔走的日子，停下脚步，默然无语。

沈冰感觉到了苏慎的情绪变化，低声问了一句：“怎么了？”

“没怎么……”苏慎摇摇头，“只是在想，当年的那些朋友，如今也都不在这里了……不知道什么时候能再聚首。”

沈冰曾经听过苏慎讲述自己的故事，包括资助他的阿伟和辉哥，还有那些电脑房里认识的朋友，曾经打街机的朋友……那些时光随着岁月流逝终于慢慢不见之后，一个人的怅然当然也可以理解。

“别想了……大家过得应该都挺好吧。”女孩低声拙劣地安慰苏慎，“你们不是时常有联系么？”

苏慎点点头：“嗯，其实这次回来，我也打算找阿伟研究一下，做点什么。不过阿伟现在跟他爸在巴西旅游，要等下个星期才能回来。”

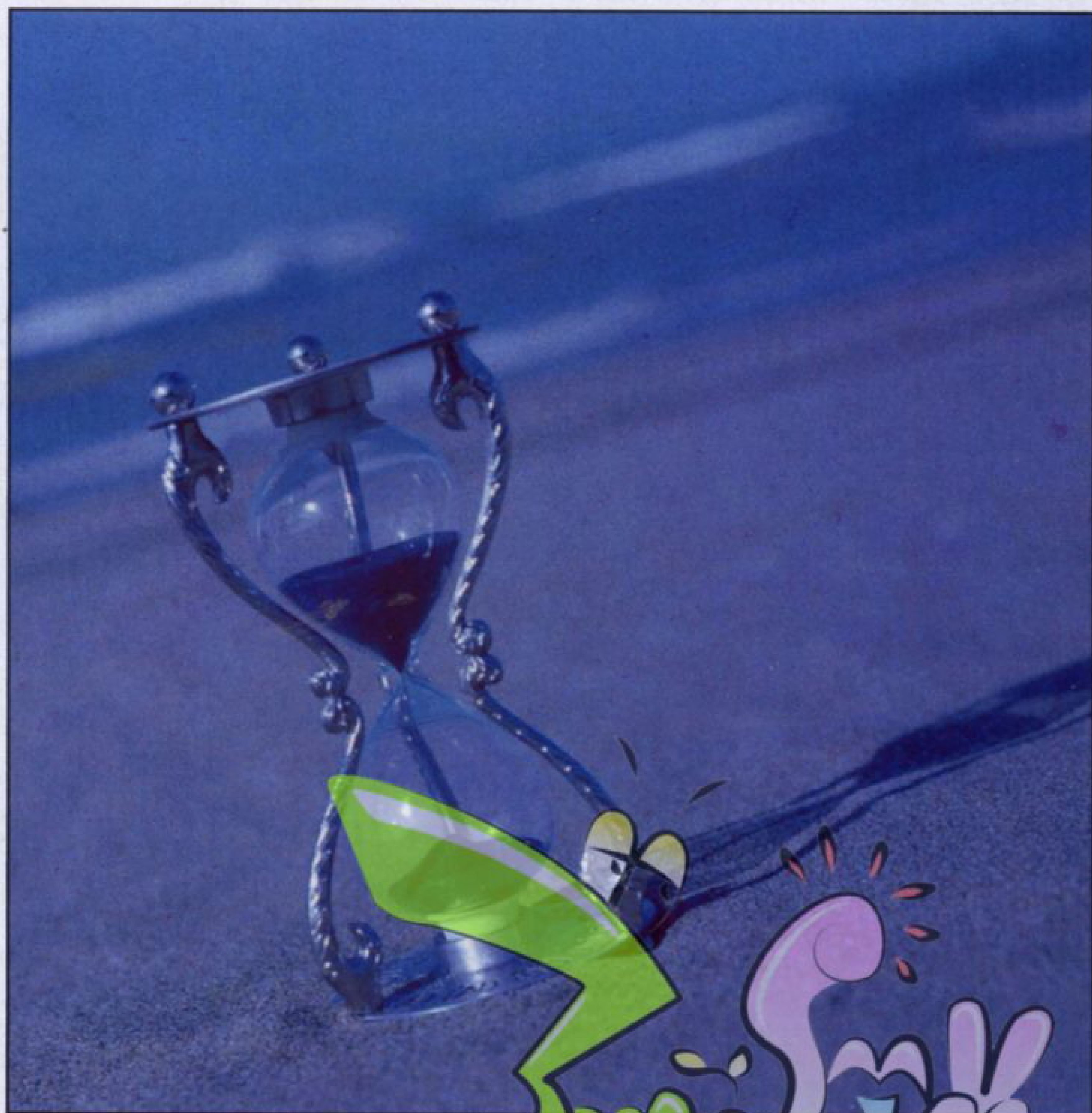
两人又一次不再说话，目光指向远方。丝丝白云缀在蓝天之上，肥硕的广场鸽子在空中奋力扑腾，飞行不是它们的必须，却是它们取悦这个世界的惟一方式。苏慎站在女孩身边，想起那些消失的人和事，想起自己面对电子游戏之初那股巨大战栗的快乐，想起时光飞逝中的年年岁岁。自己曾经有过的青春在自己争取的路上终于慢慢耗尽，想起无数次的比赛无数次的巨大心理压力，想起银行卡上为数不多的存款，想起曾经打算抗争命运的自己，想起那些徜徉在街道之间的快乐……苏慎想起这一切，并不觉得忧伤，他反倒开始相信，以后的生活会更美好。

电子游戏本身就是一个高于生活的奇迹，从这奇迹中走回到生活，又怎会只为生活所羁绊？

在心中掠过无数画面和思绪的苏慎鼓起自己生平无尚之勇气，悄悄贴近沈冰拉住她的手。女孩侧头看了一眼身边的男生，没有说话，只是将自己的手指反过来捏紧对方一点。

两人所站广场尽头，是一条入海大河，正如人生之交汇，蜿蜒曲折的道路最终通向相似的方向。只有沿途风景，会铭记在心中。无论老兵是否被渐渐遗忘，也无论年年岁岁里多少无奈和相逢。

这世界总有一些东西属于自己，即使多么微不足道。



很久以后，我们回头看看，才发现点点滴滴都是可贵的。不管当时是什么样的心情，当它们变成回忆，就像夕阳斜照，微尘飞舞，一片金黄的世界，平凡的一切都有了魔力。只是一个回眸，便凝住了流云。

——题记

皓腕凝霜雪

文 czk11 美编 木仙

1章

我是一个变态，熟识的朋友都这样揶揄我。我为什么会成为变态呢？因为浓重的童年阴影，因为《超级马里奥》。

《超级马里奥》？众所周知的神作，你可以用一切华美的词语来形容它：深入人心，承前启后，老少皆宜。对于我们这一代——80后，它大抵代表着美好和纯真，代表着无忧无虑，代表着……我们深藏心底，最柔软的那些东西——对所有人都是这样，对我也一样：拥有的第一个游戏，耗费最多的时间，带给我最难忘的回忆。

是的，难忘……

春光浪漫，彼时我正对着9寸小黑白聚精会神地"马里奥"。冲刺，加速，跑跳，纵跃，这些技巧还是掌握得不够熟练，一如既往地屡屡无功而返。无数次"GAME OVER"考验着我的耐性，差点，就有摔手柄的冲动了。

然而转念一想，爱因斯坦大爷曾经说过：失败是成功它母亲。（呃……对不起，是爱迪生，请原谅我当时的年幼无知）那么只要我坚持下去，终有云破天开、否极泰来的那一天。没错，我一定能经历风雨看到彩虹，打倒恶龟救出公主。谁让咱是勇者呢，天将降大任于斯人也，必先苦其心志，劳其筋骨，饿其体肤……良好的心理暗示让我掉下悬崖七次后，第八次复活，依然义无反顾地踏上征途。

可是站在我身后静静观战一下午的邻居小妹按捺不住了，她摇摇我的肩膀："葛格葛格，让我斯斯好么？"

望着她纯真善良，忽闪忽闪的大眼睛，我怎么忍心拒绝呢？更何况咱自小就是个LOLI控，对小美女的请求最没有抵抗力，好吧，说得更直白一些，就是个小色胚。于是心甘情愿地让贤，满不在乎地看着她熟悉操作。嘿，呆会来求我，再好好教她个乖。

奈何人算不如天算，只见她：

唰、唰、唰、唰，高高跃起——5000分，然后是跋山涉水、披荆斩棘、勇者斗恶龙，英雄救美女，很俗套很俗套的剧情。在满天的礼花中，从此王子和公主过上了幸福快乐的生活。不对，重来！是史上第一水管工和经常迷路吸引坏人垂涎的脑残公主过上了未必幸福但一定快乐的生活。

两个大字出现在天空中，呼啦呼啦地飞过，还带着万道金光，瑞气千条——天才！

是的，不同于红毛猴子樱木花道的自吹自擂，她让我心悦诚服，虽然内心还是挣扎不已：为什么，为什么她能轻而易举地超越我？为了在小伙伴面前炫耀，我可是偷偷摸摸苦练好几天了，而她……我恨！为什么，为什么她的悟性这么高？难道不是今天，她



才第一次接触这游戏么？

她越兴奋，我就越嫉妒。毫不夸张地说，她把库巴踩在脚下的那一瞬间，我整个人盯着屏幕都快崩溃了。从此，我坚信这个世界上有天才的存在，并一度怀疑起自己的游戏天赋来。

每个人都曾以为自己是世界的中心，是独一无二的存在，直到年纪稍长，阅历渐丰，这个牢固的认知才被毫不留情地打破——原来，红尘三千丈似你这般的芸芸众生，实在太多太多，而强过你的，更是数不胜数——你以为你是大象……其实，你只是蚂蚁。

感谢她，让我在九岁的时候就学会了哲人般的思考，世界崩塌，童稚不再。虽然这过程，未免残酷了些。

我呆若木鸡，她却施施然地离去，留下我在那天人交战。此时的她并不知道，她已经留下了祸根，彻底扭转了一个纤细纯良少年原本无限美好的人生，让他从可能的谦谦君子，变成怀疑一切、憎恨权威——这么一个心理扭曲的家伙。

若干年后，人们把他和他这样的一群人，叫做“愤怒青年”。

第一个故事，讲完了。等等，怎么又是这样老套的桥段：青梅竹马、邻家小妹、恩怨纠缠，太没创意了吧？

唉，你也知道的，我们小时候的住房条件没有现在宽敞，几家合住一个大院那是常有的事。家庭一多，孩子自然也就三五成群，谁没个发小呢？哥哥姐姐弟弟妹妹的胡乱相称，没有血缘却胜似同胞，所以你们有几个好妹妹，我也就有几个好妹妹。出现在这故事里的她，恰巧是志趣相投，过从甚密的那一个。

女主角堂堂登场当然要有个名字。用假名？我不屑。那些看似很空洞很朦胧很唯美却一点意义都没有的化名？您饶了我吧，意如、夜月这样小资的名字，只适合出现在闲来无事排遣寂寞的言情小说中，纤柔做作、咳血葬花的林妹妹，并非人见人爱。

请允许我用小学语文课本中，出现频率最高的女孩名字——小红，来称呼她。至少有一个字相同。至于是“小”还是“红”，我不能告诉您，如今的人肉搜索引擎实在太厉害，小生怕怕呵。

说起小红，我们还真的挺有缘分，我的很多第一次给了她，她的很多第一次也给了我：

一起野炊，一起踏青，一起溜旱冰，一起放烟火，一起看通宵电影，一起躺在草地上数星星——唉，若没有蚊虫叮咬，那绝对很好很浪漫，可当时，我只能说很痒很无奈了。

还有一起来到海边，看那血染东方一片红……

恍惚间，天空从漆黑到深蓝，再在鸟语声中褪去墨蓝。太阳起初只有小小的一个黄点，在平静无波的水面上亮出一抹红。那抹红渐渐往两旁打开，拓出万道金光。美丽的日出，一生难得看到一次的盛景，我曾经与她共享。

我们还研究出了一种薄荷凉茶，非常好喝，清凉解暑。什么，你不知道薄荷茶？你有没有童年呐！让我来告诉你吧：

生起煤炉，烧一大锅水，沸腾后将薄荷草与水同时注入一只干净的小缸内，让它自然冷却。随着薄荷草载浮载沉，缸里的水慢慢发生变化，先是有点混，然后有了些淡淡的微红，接着逐渐加深，一丝轻淡的绿色出现。等热气散的差不多的时候，茶水也变得清澈了，倒一碗尝尝：甜甜的，凉凉的，还有些许苦涩，丝线般直入心脾，满口清爽——在没有冰激淋也没有冰箱的那些日子，我们便是这般度过的，也许现在的孩子很难想像，但在当时，轻摇蒲扇在堤岸边乘凉，边听老人讲故事边喝上一海碗薄荷凉茶，却已经是炎炎夏日里的至高享受了。

对我来说，这是几段美好而又温馨的回忆；她嘛，虽然一直没亲口问过，想必，相去不会太远。不管沧海桑田世事变迁，人总是依恋旧日的好时光，逝去的才是最美好的，不是么？

2章

回到正题，经过《超级马里奥》事件后，我发现她对动作游戏确实有天赋：《冒险岛》、《双截龙》、《绿色兵团》，这些在当时颇有难度的游戏，她总是能毫不费力地通关。设想一下，这样的家伙换到现在，定是类似达人的存在吧。

小红同学内外兼修，炉火纯青，不仅喜欢讥笑我的无能(俺打小运动能力就不出色，就算在虚拟世界，也是一样)，那破关斩将的速度却也一点不逊色于她的伶牙俐齿。

好在她并不是所有类型的游戏都精通，比如俗称的“智力卡”（上世纪90年代汉化的一些日式RPG)，她总没有耐心陪那些NPC你拍一、我拍一地蘑菇到底，于是半途而废的时候居多，等心血来潮了，再去抢劫来我的进度过过干瘾。而某人可怜的自尊，便维系在这些东西上了，总是小心翼翼地伺候着，就差没卑躬屈膝地说一声：“女王，您请慢用！”

有时候会想，天才不应该是完美无缺的么……呵，过于吹毛求疵，人家TWINS都说“我打球很烂，至少我好看”那——玩家，美少女玩家，有一技之长的美少女玩家，你还能要求更多吗？

可不是，如今这班荷尔蒙发达的宅男，管你会不会玩游戏，通《魂斗罗》要不要三十条命，只要长得漂亮，再随便摆个POSE（哪怕把PSP拿倒成bsb)，都可以众口一词地赞叹——“萌！”某人真是生不逢时，再年轻个几岁该多好呢，那就成一代偶像了。

有天我去她家，看到一个新游戏，画面很黄很暴力，打击感很实很爽快，于是跃跃欲试。

“这是啥啊？”无知者不无畏，我从来都是个好学生。

“《街霸》啊！”她正襟危坐，无视我的存在。

“《街霸》？哈哈哈哈，要不要挑一下。”我鲜红的手指在燃烧，它在高声呼唤我，抓紧胜利。

“怕你啊！”她依然头也不回，无视我的存在。

接下去那一场血战，我想想，怎么叙述最是恰如其分，好，就用港漫体吧——

“你这个无胆匪类，在我的正义铁拳之下，便仆街当场吧！”升龙拳气势汹汹，无双无对。

“雕虫小技，我会心软吗？你便不能把我估计得到。”可惜被我跳开，乘其下落，补上一发豪快的波动。

“你这根无用的废柴，想要败我，你还远远地未够班啊，便给我败吧！”打掉她的隆四分之一血后，得意地挑衅。

“想反抗？你惹龙惹虎也不该惹到我呀！”任你好似鬼，也要喝老娘的洗脚水，跳重脚、蹲中脚、升龙拳，经典的三连技让她反败为胜。



“混账，与我作对，你今日便要死得极惨，最惨，惨绝人寰！”我气急败坏了。

“你要战那便战，我今日便要证明，你一生都注定在我之下，这便是老天给你的宿命！”她不慌不忙，等着我出现破绽，然后收割胜利的果实。

“给我收声，强者一生遇强越强，我今日便要逆天啊！”虽然咱只剩下一丝血了，但如果放弃希望就等于承认失败，所以，死鸭子也要嘴硬一下。

略去中间若干血腥细节不谈，反正，结局总是一样的……

放下手柄，我总是明媚忧伤的仰望流云，任风筝飞过，悠悠蓝天映出内心独白：“既生瑜，何生亮。”

她就像一条蛇，伊甸园里的蛇，用花言巧语诱惑你吃下甜美的果实，然后，在你食髓知味欲罢不能后，冷冰冰地板起面孔，要你偿还——你所得到的一切。

没错，有时候我知道她故意示弱，也知道她居心叵测，却总是忍不住热血上涌，不管不顾。一次又一次地被羞辱，一次又一次地心碎……

在受到布满一面墙的“正”字那么多的打击后，我放弃了，从此自认动作游戏苦手，视一切动作和格斗游戏为畏途，管你画面再华丽、内容再火爆，我自八风不动、古井无波。因为这个原因，我错过了无数经典，错过了无数血脉贲张的夜晚，错过了无数谈笑间强虏灰飞烟灭的快意，直到若干年过去，某个下午独霸《铁拳》机台达成百人斩，我这才恍然大悟——

原来……原来我并不是没有天赋。只是一直在和太强的高手过招，才看低了自己的潜力，把它压抑着、压抑着。

好吧，虽然事隔多年，但在这里我还是得恨恨得说一句：小红你知道么，你毁了一名未来的斗剧冠军，一个可能在异国他乡为伟大祖国扬眉吐气的热血男儿。

可怜滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄，是非成败是转头空。青山虽然依旧在，却已是几度夕阳红……我在哀嚎，因为我错过了整个时代。

3章

又过了几年，本该更加熟络，却发现她来我家的次数越来越少，以至于好几次在电话中邀约，居然以课业繁重这种可笑的理由来推脱。为什么呢？沉醉于虚拟世界的我百思不得其解，后来无意中听大人闲聊，才略知一二：

原来时光匆匆白驹过隙，当年那个疯疯癫癫的小姑娘也要升高中了呵。作为一向的乖孩子，父母师长的期待，她上名目繁多的补习班还来不及，又哪来时间来和我们这群狐朋狗友鬼混。

呜，上初中之前，我在她父母的眼中还是良师益友，现在怎么就成狐朋狗友了……大人翻脸果然比翻书还快，传说中险恶的成人世界又被我窥见了一斑。

偶尔趴在窗台上远眺她的房间，确实也能感受到她的辛苦和无奈——

多少个不眠之夜，她就只有孤灯长伴，弯着腰，倾泻的长发在台灯柔和的光泽下泛着隐约的浅影。窗外有小虫高声鸣唱，夜色在窗帘的缝隙里缓缓淌入，似乎能听见每一朵花绽放，看到每一颗露珠滴落在草丛里。可沉浸于书山题海中的她却浑然不觉，朦胧中，外面的景物开始显露，直至东方的晨曦在天空浮现，她才结束一夜的辛劳。

我很佩服她的专注，换了我，我能做到么？我也快要初中毕业了，却远没有大战在即的紧迫感，对当时的我而言，初中和高中，换一间不同的教室上课而已。

收获的季节到了，夏天来临，考试结束，我和她不约而同的长吁了一口气。当然三流高中的我，和以年级第一的高分直升本校高中部的她，不可同日而语，我带着半是羡慕半是嫉妒的语气问她：“这几个月感觉如何？”

她直言不讳地回答我：“绝望了！对这个现实的世界绝望了！”

压抑、窒息，天天埋身题海，休息时还要不停得上补习班，美好的青春年华就这么虚度，这或者根本不是她想要的生活，而是长辈为她设计好的生活……可又有什么办法呢？如果你不赢在起跑线上，那今后的一切都是空谈。

她甚至引用了《白马啸西风》里的一段来表明心迹——李文秀牵着白马，走啊走啊，就来到了江南，江南有太多的鲜衣怒马、青年才俊，这些都是很好很好的，可是她却偏不喜欢。

为什么不喜欢呢？她说，她第一次读这些的时候不明白，而现在，她明白了：因为这一切都不适合她，再好的东西，只有在欣赏它的人眼里，才是独一无二的。



我没经历这么多磨难，但也从心底里同情她：以小红这么活泼好动的天性，要她当乖宝宝、书呆子，可真是难为她了。不幸中的万幸，压抑着我们的一切暂时烟消云散，那就脱下面具，尽情狂欢吧！

有句话说的没错，付出必有回报，小红高人一等的成绩，也让她获得了丰厚的物质奖励。在那个年代，在大多数人还纠缠于超任和MD哪个机能更好哪个游戏更赞的时候，她已经是左拥SS、右抱PS的双机霸主了。“横山智佐、帝国华击团、樱大战”，每当从她嘴里蹦出这些新鲜的名词，我都无限神往。可惜囊中羞涩，彼时在父母的严密监管下，我还未脱离地下工作者的身分，哪有小红这般轻松写意，每天换着不同的游戏耍，想《VR战士》就《VR战士》，要《FF Ⅶ》就《FF Ⅶ》，不满意了还能找我吐槽几句，唬得我一愣一愣。

眼红？眼红也没办法呀，只能隔三差五，以交流学习的名义去小红那蹭机玩，我偷偷地进她家院子，她悄悄地开门，就差对上“天王盖地虎！”“宝塔镇河妖！”之类的经典暗号。

和往常一样，小红对文字类游戏很头痛，她总是不放心陷入脂粉堆中乐不思蜀的大神一郎，顾此却又失彼。因而每到重要关头（比如红兰姐姐和神崎姐姐到底选择哪个），便来求教于我。虽然在我看来，玩《樱大战》这样的后宫游戏，贯彻蔡元培老先生当年“兼容并蓄”的指导思想，才是惟一王道。

我呢？沉湎于经典策略游戏《三国志5》的我，懒得听她的唠叨：《故山之夏》、《雷龙击碎》，每天有这两首曲子陪伴，便浑忘了一切烦恼，仿似去到另一个人间——山雨欲来，雷龙大作的刚猛迅捷和水墨故山，夏之将临的雍容华贵。前者的暗蓝，后者的黑白，是我那些日子生活的主色调。于是她的大神一郎，她的太正浪漫，她的少女情怀，便失去了倾诉的最好对象。

十年之后，这两首名曲被《飞燕》与《江南》代替——交响乐团的杰作，依然气势恢宏，余音绕梁。可侧耳倾听，却再无往日泪流满面的冲动。

弹指惊雷，物是人非，也许是心境变了——若干年前那个喋喋不休的小姑娘，那个自负又冷淡的我，那些阴雨连绵的江南三月——每每忆及，充塞脑海的，便只能是一些模糊不清的影像了。

很后悔，一直都没有意识到，当时幸福就在我身边，而且，那么近！

我们都曾醉在水乡，任年华似水，似水年华。

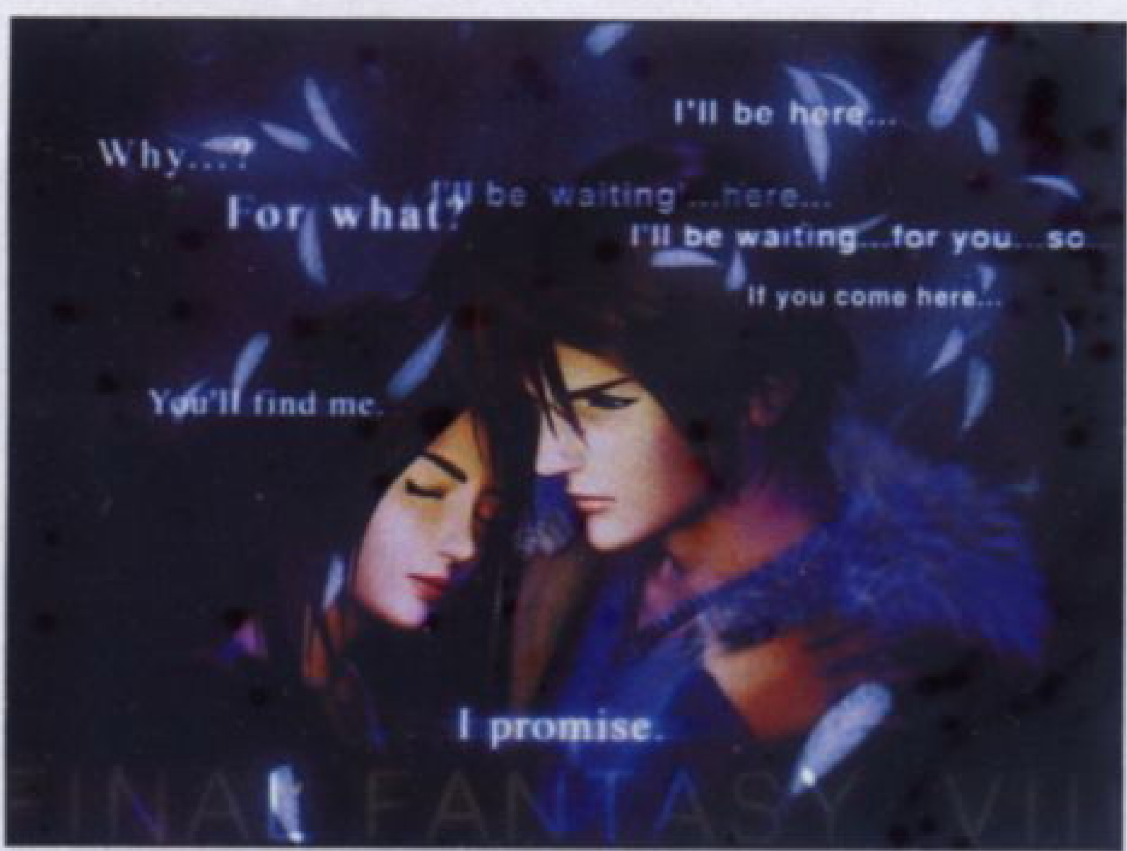
烟雨总是蒙蒙，如你灿烂的容姿，小桥在玲珑，流水在缠绵，饱满而热情的雨丝，勾勒出一片醉人的怏然……

4章

《FF Ⅷ》推出的那一年，我们之间曾闹得很不愉快。她没日没夜地打，然后在我面前剧透，以此嘲笑我的蜗牛进度。你知道天下五大惨事是什么吗？莫过于：久旱逢甘露——一滴；他乡遇故知——债主；洞房花烛夜——石女；金榜题名时——副贡；以及最最凄惨的，未语泪先流——剧透。我敏感的心灵经受不住她一而再，再而三的打击，便恼了，对这聒噪的小妮子下了逐客令。她一脸悻悻地回家，第二天却又满面春风的上门，嘴里还哼着不成调的小曲"我跟你说呀，Squall和Rinoa最后……"

我捂住耳朵，不听，我不听，可恶，居然连大结局都要剧透给我，这是恩赐还是打击？怕是，后者的成分居多。

不过，她常挂在嘴边的那旋律倒是不错，清新悠扬，节奏明快。她告诉我，这便是《FF Ⅷ》的主题曲了，天后王菲的新作：《Eyes on me》。渐渐流行开来、街知巷闻——



"每次在这舞台上唱着我的歌，总是孤独一个人。每次说着我的话，总是希望能够让你听见。你静静的坐在酒吧的角落里，我看见你在朝我微笑。亦真，亦幻……"

可惜我不是温文尔雅的拉古纳，她也没有歌姬的好嗓子，于是高山流水成了对牛弹琴，简而言之一句话，她和这歌根本不合。

说起歌和人的相性，这儿还有段小故事：话说当年周治平为梁朝伟写歌，写了一张专辑的量，却发现哪一首都不满意，哪一首作主打都有所欠缺。他冥思苦想，苦思冥想，终于破壁得光，写出了缠绵悱恻，无比哀怨的《为情所困》，便从原先的歌集里抽掉了一首，把《为情所困》换上。不出所料，专辑果然大卖。

可被替换下来的那首歌怎么办呢？别担心，一样物尽其用。周治平大笔一挥，把它卖给了一个名不见经传的酒吧驻唱歌手。若干时日后，那歌手凭着这首歌，声名鹊起，风靡两岸三地，成为苦尽甘来大器晚成的光荣典型。

这首歌，叫做《有多少爱可以重来》。那个歌手，虽然他的本名早已不为人知，但他的艺名却是如雷贯耳——迪克牛仔。那一年，他四十岁。

"有多少爱可以重来，有多少人值得等待。"如此沧桑沉郁的歌词，确实只有迪克牛仔沙哑而富有磁性的嗓音，才能把这份彷徨演绎得淋漓尽致。梁朝伟？算了吧，在我看来他更适合哼唱"一天一点爱恋，一夜一点思念"这样舒缓的慢板情歌。

所以说什么人适合唱什么歌那是冥冥中早有天注定，好比柳三变的词，十七八岁的女孩儿，执红牙板，"杨柳岸晓风残月"，浅吟低唱，相得益彰；而苏东坡的豪迈，却必须得那关西大汉，铜琵琶、铁绰板，唱



"大江东去"，才够滋味。

于是你可以想见，小红那高亢而不圆润的声线，那常常走调的乐感，唱这首《Eyes on me》对我来说意味着什么了。非但不是天籁，更确切点说是"魔音穿脑"。每每她唱到酣处，总是被我无情的打断"姐姐，您饶了我吧，晚上请你唱K还不行么？"

"哼！"她留下这个鄙夷的单音字，又四处飘荡，继续寻找她的知音人去了。

可世间真有这样的知音人么，我很怀疑。如果有的话，那我们的审美观是不是需要一次翻天覆地的变化呢？

也许吧……

5章

接下去——像大部分游人小说昭示的那样，也是一般人期望中的结果——我们将因为共同的爱好、共同的经历走到一起，而身无彩凤双飞翼，而心有灵犀一点通，你侬我侬，忒煞情多……

或者再戏剧化一点，还能发展出三条分支：

某明媚忧伤纠结男：鱼，我所欲也，熊掌，亦我所欲也，两者不可得兼，舍鱼而取熊掌者也。

某版面吞噬者：她爱我，她不爱我；她爱我，她不爱我……

某TVB深度中毒者：没有误会，制造误会也要上，路遥知马力，日久才能见人心。

可惜，生活，不是小说。

想起千年之交的午夜，逛完夜市的我们一起回家，一路上清风拂面，很是舒爽。兴之所至，谈天说地四海八荒无所不及，扯完国际大势家长里短，她笑着问我"喂，老大，看你孤家寡人怪寂寞的，是不是该试着找个女朋友了？"

我莞尔，看着她的眼睛，用轻松的语气说："不如就你吧。"

她瞬间羞红了脸，一抹红霞更添丽色，却没说话，只是悄悄玩着衣角，不置可否。一路无话，这一天的玩笑，终于被渐渐淡忘，直至烟消云散。

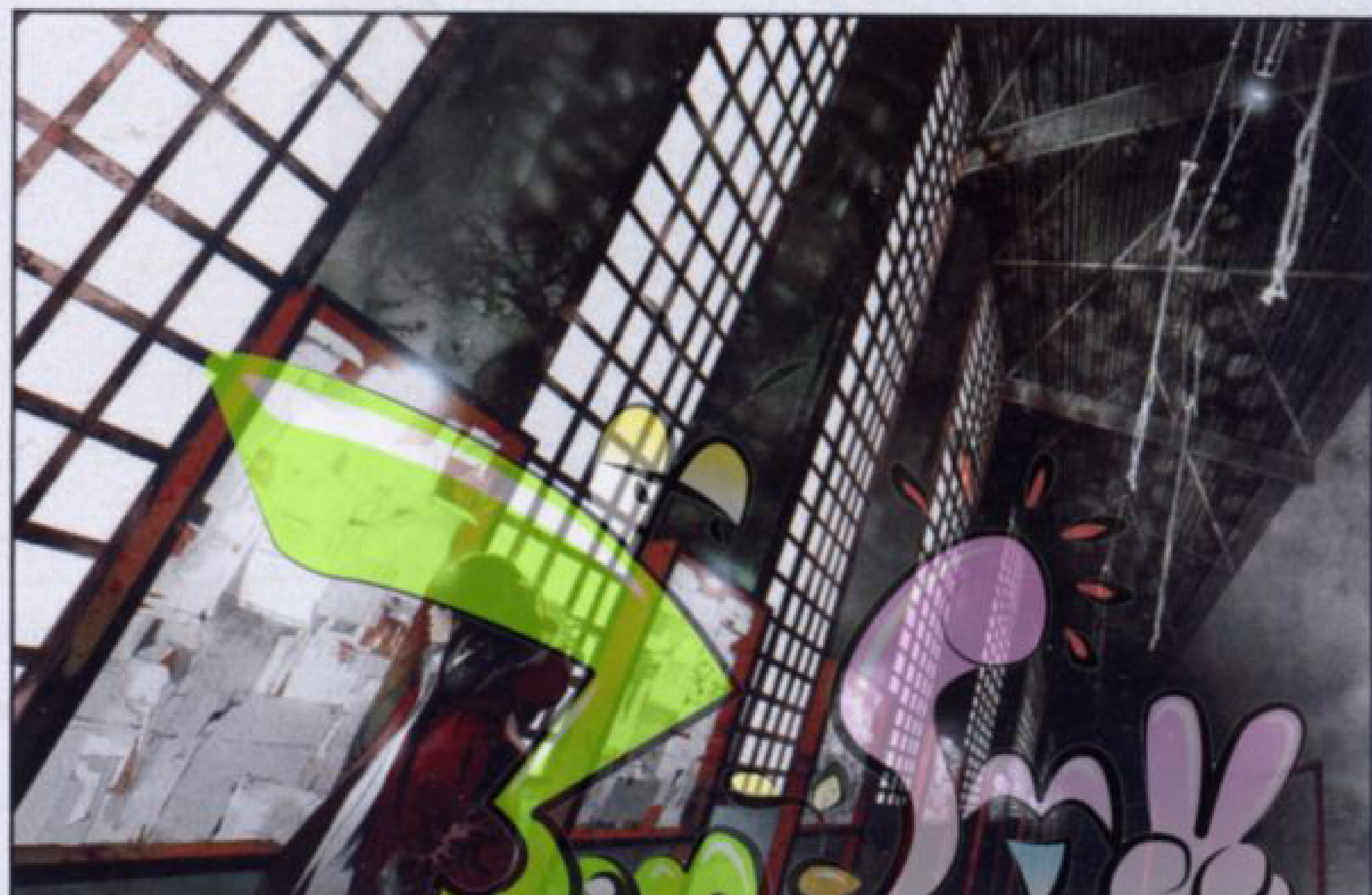
虽然只是小小的试探，我却已经明白，太熟悉的朋友反而当不成恋人，你总不希望小时候的种种丑事被不经意地翻弄出来吧。况且距离产生美，没有距离，当一切的优点弱点都暴露在对方面前，总是兴味索然，失去探寻的乐趣。

这就好比把M＆M牛奶巧克力含在口中，不管舌头怎么掏，口水怎么搅，就是不嚼碎它，强行压抑住自己对美好事物的追求与攫取。接近甜美，却只是伸出舌头；触手可及，依然君子般地深呼吸，这样你才能体味它的美妙。当你厌倦了这种滋味，当你学会囫囵吞枣，请放手吧，你已经在亵渎这种美味，暴敛天物了。

后来怎么样，正如歌中所唱："后来，我总算学会了如何去爱，可惜你早已远去消失在人海。后来，终于在眼泪中明白，有些人一旦错过就不再。"

或者换用更华丽更小四的表达方式："作为一个忧伤的文学青年，我总是徘徊在爱与痛的边缘，左手倒影，右手年华，一梦三四年。夏至未至，梦里花落，君又知多少？人生就好比一座幻城，而我的悲伤，逆流成河。"

这世界上有很多东西，失去了就永远失去，再也追不回来。就好像希特勒距离莫斯科那近在咫尺的18英里，就好像孔明只能眼睁睁看着延寿的七星灯在他面前熄灭。能成为青梅竹马的朋友，何其有幸，在佛前修了五百年才在今生有这么一次机会。如果因为一时的冲动破坏了这种亲密无间的感觉，岂不是辜负了上天的巧心安排。在最美的时候遇见你，也不枉这一生的擦肩而过。



6章

至今还记得《疯狂出租车》，我和她最后的共同回忆。当时很痴迷，这样来形容吧：日头在墙上的影子渐渐西移，杯中的茶水凉了又凉，却都不曾察觉。

在大都市中上演搏命版生死时速非吾所愿，飞啊、飞啊——自由自在、仰面朝天，倾听风的呼吸，感受心的指引——某个附带的小游戏，最是乐此不疲：

想飞远些，再远些，跃上霞光铺就的苍天航路，把金黄的云朵也抛在身后；想飞高点，再高点，掠过绽放在山顶的野花，直达那一碧如洗的无限蓝天。

少年的心有多高，天际就有多宽广，人生最快乐的，往往便是那尚不知天高地厚的岁月，拒绝一切定式，憧憬所有美景。

我们相信，只要付出努力，再遥远的梦想也能实现；我们无畏，在十八岁的雨季，世界依然还是将它最美好的一面呈现，丑恶……暂且远离。

踏着小三轮飞向天空（当然也可以是游戏中的其他任何名车，之所以偏爱小三轮，除了隐藏道具的高能力值外，还有那木秀于林的突兀），达至最高点，落下，遵循抛物线定理，飞得再高，却还是无法逃脱重力的束缚。然而这种感觉——登上顶点，欲与天空试比高——却将最美好的时光凝固，一如我们无悔的青春岁月。

我与她一遍又一遍地刷新记录，一遍又一遍地冲下高台，一刹那脱离地心引力的快意甚至让我们忘记了，这在天空中飞驰的狂想是多么荒谬，真实世界里要是这般肆意妄为，那等待你的结局只能是一个——车毁人亡。



看着游戏里的夕阳，一刹那我有个愿望：希望时间就此停住，不要再前进，我不愿意，不愿意任何的力量把我们分开，也害怕这样快乐的日子一去不复返。可是曲终定会人散，当《疯狂出租车》从我们的记忆中消逝的那一刻，无忧无虑的少年时代也就此划上了句点，这之后，便是紧张的高考，然后，各奔东西。

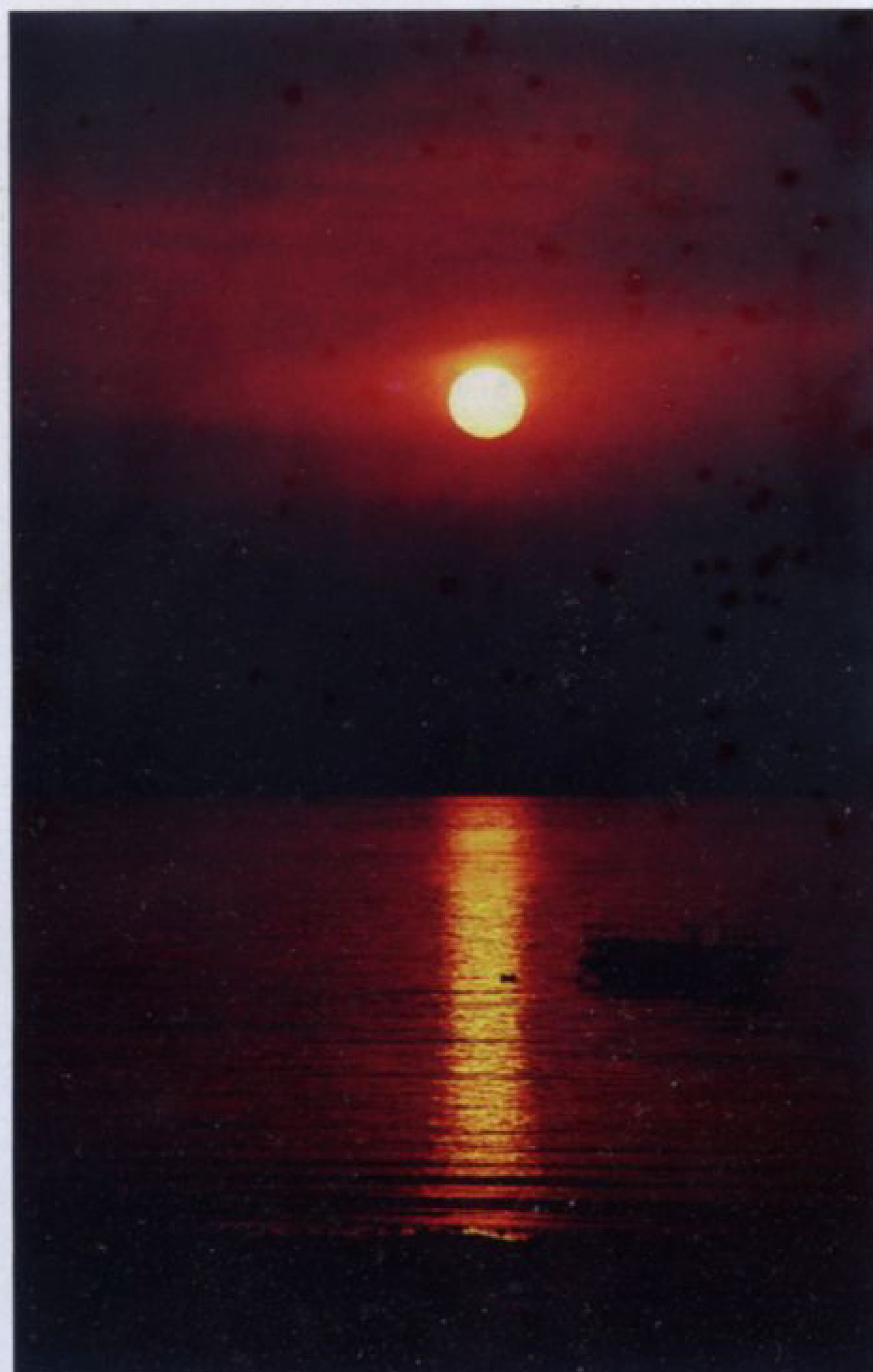
7章

暑假我们去了青岛。时间久远，很多细节都已模糊不清，惟有微醺的海风和那五颜六色的扎啤，至今印象深刻。

她喝不惯生啤，我也喝不惯，青涩、扎口，远不如家乡的啤酒来得醇厚好喝，但这并不妨碍我们一杯接一杯地灌下去，借着微醺的酒意，吐露真言——

她说："很苦啊！"

曾经的她，是多么纯真而又快乐的一个孩子。晴天，她喜欢摆弄风铃，听取自然的回声；阴天，她爱骑车兜风，疏解压抑的心情；摘一片叶子在书里，就可以珍藏一段岁月。可这样的日子，已经逝去很久很久了。久到让她产生错觉，仿佛将整个人的生活割裂两半，小时候生活在童话世界，而长大后，残酷的成人世界让她很不适应。



我笑了笑，只能说："人嘛，总要学着长大。"

她叹气："可，还是很苦呐！"

安慰她吧："别怕苦，苦终不逗留。不管你今天哭明天笑梦中却又全忘掉，还是对酒当歌只愿开心到老，我们都控制不了自己的命运。惟一能做的，便只有在这漫漫长夜里，小心地将快乐寻找。相信我，未来总有希望，世界定会豁然开朗。"

那一天，两个刚刚踏进成人世界的孩子，醉了……

都市的喧嚣不胜其扰，直到登上崂山，眼前的美景才让我们发自内心的赞叹：阳光从竹叶间穿过，金黄的光线交杂着翠绿的竹林——林间窜起的五彩飞鸟、山涧飞跃的晶莹水花、潭中回游的肥满鱼儿，还有那随着四季改变颜色、点缀在山间的花草林木——人类的想像力在大自然面前，总是如此贫乏，以至于我今时今日的描述，远不及当时的万一。

触景生情，我们就像两个回到天地鸿蒙初开之时的稚子，敞开心扉，融入这周遭的一切。无数的瑰丽梦境被手中的相机记录，连串的欢歌笑语在耳边轻快回荡。不需要摆什么姿势也不需要寻找特定的景点，不动的山，缭绕其上的云雾，就是最好的布景。

晚上，乘桴浮于海，躺在寂静的甲板上，望着天空星辰璀璨，一轮昏黄的圆月，推开苍茫去向未知，这时候若有所悟，却又无以名状。若干年后，读到康德，读到"有两样东西，愈是经常和持久地思考它们，对它们日久弥新和不断增长之魅力以及崇敬之情就愈加充实着心灵：我头顶的星空，和我心中的道德律"，才喜极而泣。没错，所有的生命都在痛苦和希望中循着各自的轨迹延续、生生不息。百年弹指，和永恒的宇宙相较，何如沧海一粟。某些事，该忘记的就把它忘记吧。

可真能忘记么？毕竟这世界上是没有后悔药卖的。

总觉得一个人想要成功，天赋、勤奋、机遇，缺一不可。也许我的天赋比她更好，却远不够她勤奋，成天吊儿郎当，任何事都只能维持五分钟热度。踏入社会才明白，失去的想要再补偿回来，往往得付出更多倍的努力。曾在QQ上看到某位仁兄的签名："过去的十年里，我浪费的总时间累计在10小时以内。"

10小时么？我惟有苦笑。

和她分开的这五年，我一直在透支，透支体力、透支心力、透支余下的生命；浪费……对我来说是太奢侈的一个名词。回忆过往，一些飞扬，一些洒脱，更多的却是青春年少的无知与无畏，当无数片段在脑海中走马灯似的闪过，当清晰的逐渐模糊，却好似镜花水月般，来去了无痕，只扰了一晌春梦。

一切只因为，我之前亏欠太多、正所谓"少年独自愁华韶，相思日日催人老。"终于，我也到了无剑可出鞘，无眉可飞扬的年龄了。

"莫等闲，白了少年头，空悲切。"岳武穆笔下的字字泣血让人警醒，可那逝去的好时光，却是怎么追都追不回来了。

"咿——呀——"（参考某大胡子导演的史诗巨作，某胖子男高音在片尾那一声石破天惊的深情呼唤……，就是这样，请自行想像），叹年华逝水，不由地哑然失笑，扼腕叹息。

这时候我才明白，在那海上，在那昏黄的圆月下，她对我说的那句话是什么意思了：The time of life is short; to spend that shortness basely, it would be too long.（人生苦短，若虚度年华，则短暂的人生却又太长。）

不管你能不能看到，我都想告诉你，是的，我再没虚度年华了。



8章

天下没有不散的宴席，我明白，她也知道。套用一下王菲的歌词：“相聚离开，都有时候，没有什么会永垂不朽。”继续套用下去，我只同意前半句，也许记忆会消失，但思念会留下，并且永存。

我固执地不想长大，固执地习惯有她的生活，把她当作家人。最后竟会恐慌，没有她的存在。

记得那天我送她上火车，还很文艺腔地对她说：“这一路且行且珍重，或许有一天，我们还会再相见。”

彼时她斥我胡言乱语，又不是生离死别，搞得那么悲壮干嘛。她又不是不回来，这城市中有她太多的牵挂，想要再见，会是多难的事呢？

她还故意刺激我说：“施主，你失态了！”

失态？失态就失态吧，毕竟对我来说，她很重要，而送别的场面，以后怕是越来越少。现在逮住机会，可不得好好煽情下。接着，就是一长串的叮咛，一长串的欢笑，以及，欲语还休的那些事。

说着说着，她竟然真的掉下了眼泪。我没再说什么，只是上去抱了抱她，然后挥手告别，仅此而已。

9章

谁知一语成谬，自那之后，我们真的就不曾再相见过。阴差阳错，又或者是命中注定，总之，很巧合得错过彼此前进的方向。

她往左，我往右……

一鳞片爪地打探到她的消息：听说，学业很顺利；听说。找了个男朋友；听说，有了一份体面的工作，诸如此类。

很多年以后，终于按捺不住心中的澎湃，一路且行，去向她生活工作的那个城市。

按图索骥，迎接我的却只有空空落落的办公桌。很讶异得询问她的同事，得到的消息是：其人年假中，请君移玉，本处恕不接待。

唉，既然寻隐者不遇，那就少安毋躁，再去白云深处一探究竟吧。

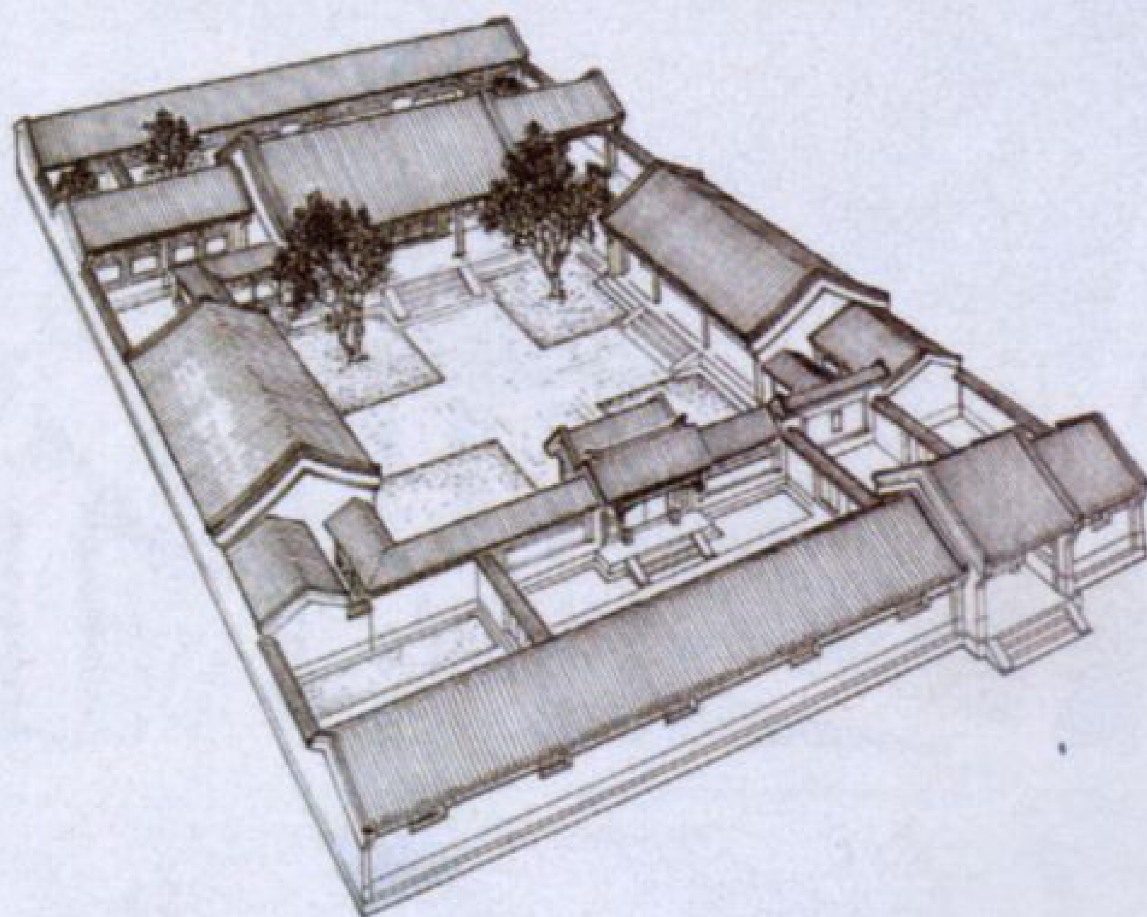
湛蓝的天空，任由阳光透过玻璃洒在身上，车厢空旷，四周宁静，慵懒地看着路边的绿树在光线辉映下明暗相间，一片透亮的空明。果然是一个干净又舒服的城市，难怪她会爱上这里，乐不思蜀。

下车，落英缤纷，渐次飘零，甜蜜而恍惚的轻香似有时无，深呼吸，焦躁的心情也稍稍平复了些。七拐八弯的绕到一座古朴的四合院前，轻轻叩响，环佩叮咚。向前来应门的大妈说明来意，她便很顺利的放我进去了。

目力所及——铺天盖地的海报，随处堆叠的光盘，一摞摞打开的杂志……呃，说真的，和我想像中的闺房有不小的差距。

抚摸着这些东西，总能嗅到不少只属于她的气息：或者黯然泪下，或者捧腹开怀，或者热血沸腾，或者低首深思，以及无数个寂寥的、思乡的夜晚。

桌角，一张风景照裱在精致的相框里。照片上的她，站在一方硕大的石碑前，白色风衣，头顶青天，遗世而独立的样子，一如身后那四个大字“天无尽头”。她的微笑，恬淡清爽，看来这些年她一定过得



很幸福，至少，比我幸福。

一别经年，故人风采如昔，念及老友形状，不禁莞尔。多愁善感的你，是谁将你的长发盘起，又是谁，为你做了嫁衣？

陷入冥想中的我，直到大妈递来香茗一杯，才恍然回神。水汽蒸腾间，一张纤薄素白、折成两折的A4纸赫然眼前。打开，难以置信，可一待看清楚白纸上的黑字，却不得不接受这个五雷轰顶的现实……

10章

一直有这么个假设：“如果能搭乘时光机，你想回到生命的哪个点再重来一次？”

我不信神，白云苍狗我亦无悔，就算错过了什么，遗憾了什么，我都承受得起。可就在听闻噩耗的那一刹那，我的心中有了新的答案。

如果我能搭乘时光机重来一次，我想赶去她身边，去阻止那个醉酒的司机，去提醒她：夜路莫行。

可惜，我没有时光机，我也找不到哆啦A梦。所以我一直都很痛苦，把所有这些回忆都藏在心里，一个人默默地承受，惟有午夜梦回，才会泪湿枕巾。

契机来临，当心湖泛起涟漪——逃避，再不是我的第一选项。这一次，我不再怯懦，我要把它们，全部记述下来……



正所谓，“朱弦一拂遗音在，却是当年寂寞心。”

人们常说，在那名为忘川之河的彼岸，生长着美丽的曼珠沙华。河上一条小小的舟，承载着人们前世今生的故事——承载不起的，落入河水中，化作美丽琉璃，飘荡浮沉。也许某一天，你会于不经意中捡起这些名为回忆的吉光片羽。

偶尔会想起你，偶尔会很想你，会觉得心如刀绞，就像有只小虫子在心脏里钻来钻去，很痛很痛。

非常非常想要再见到你，可惜，怕是要等到下一次轮回了。有时会想起鲁迅先生的话“悲剧就是把最美好的东西毁坏给人看。”悲剧？也不算吧，至少在我们共同生活过的那些日子里，是喜剧：你心血来潮的惊人之举，你有时骄蛮的小性子，你不讲理的吐槽，现在想起来，还是会让我乐不可支。

如果你在那边过的还不错，那当有一天，你发现路上开满鲜花，而一只蝴蝶正在花间飞舞，你就会知道——原来，你一直满载我对你的思念，在我的心里，你从来都不曾离开过。

人人尽说江南好，游人只合江南老。春水碧于天，画船听雨眠。垆边人似月，皓腕凝霜雪。未老莫还乡，还乡须断肠。

——韦庄《菩萨蛮》

后记

温瑞安大师曾说：“忍不住倦，忍不住累，忍不住泪，忍不住折了手中的笔。”

当万千思绪流泻于笔端，便不再是单纯的情感了，而是回忆，而是……生命。

是的，活着，从来就不是一个人的事。

文 子凝 美编 木仙

两个好人

1章

我第一次抓住李雪小手的那一年，我9岁……

我牵着赵萍的手逛街的那一年，我14岁……

不可否认，这两个姑娘之于我操蛋生活的影响就像冰心女士对张恨水先生的影响一样甚为深远。我一直认为张恨水先生能写出《金粉世家》完全就是被那颇为不靠谱的爱情给磨出来的。当然，我那还不能称之为爱情的爱情和前辈们自然是无法相提并论的，我说的仅仅是我们的感觉。

当我和老王在寝室里闷骚一样的扯闲淡时，我意识到自己还没发育完整的青春就已经从我的牙缝里慢慢流逝了。这种感觉让我很伤感，很彷徨，很无能为力。原来青春真的是可以像自来水一样流走的，可我居然还自以为聪明地一直拧开水龙头并且YY为像是在浪费学校的水一样。



我和老王高谈阔论，滔滔不绝，颠三倒四，东拉西扯，义愤填膺，胡说八道，针砭时弊……我们从草根思想一直谈到到国际形式；从单身苦闷、傻B告白到可怜的爱情；从有志青年到最后混迹于社会的大学毕业生。等我们终于说到筋疲力尽汗流浃背地躺在床上的时候，寝室里又出奇地安静……

在讲述我那折腾的生活前还是先讲述一段真实的故事吧，故事的来源我已无法考证，但它确实就这样发生了：

老张和老李是战友，复员以后他们成了邻居，长年的相处让他们建立起了深厚的友谊。老张的一大爱好就是去老李家下象棋，两个棋迷常常在一起切磋。在B家下棋的时候老张受到了嫂子热情的招待，长此以往从老张的眼睛里竟然流露出了对嫂子不一样的感觉，那是一种真情的流露。更为闹心的是从嫂子的眼睛里老张也读出了那爱的信息。但是老张明白自己有老婆，而且老李是他最好的朋友，他绝对不能做那龌龊的事情。于是后来当老李邀请老张去他家下棋的时候，老张总是带上自己的老婆，他是在告诉自己，那才是自己的归宿！于是，在老李家，两个男人激战正酣的时候，旁边两个女人也说笑不断。虽然有时候老张和嫂子也有独处的时间，可两人眼睛里交流的已不仅仅是爱那么简单，他们读出了彼此心里的责任。很多年过去了，病入膏肓的嫂子在病床前对儿女说：“我和张叔叔有过一段感情，但是我还有你们，还有你们的爹。我不能做那样的事，虽然我从来没有对张叔叔说过什么，可我相信他心里一定是明白的，这么多年我今天终于说出了心里话，但请你们在爸爸面前为我保守这个秘密。”在老伴离开人间以后，孤独的



老李也没有在世间眷恋太长的时间，当他知道自己将不久于人世时，他也将儿女叫到了床前，他对他们说：“老张的老婆其实是我的初恋女友，当我看见她时我都不能相信自己的眼睛，那个年代插队时让我们从此断了联系。每次他陪张叔叔来我们家下棋我都难以抑制对她的感情，我知道她也明白我的意思。但是，但是张叔叔和你们的妈妈都是好人啊！我，我怎么能做那种事呢……”

在听完上面这个似乎有些矫揉造作和无奈的故事以后还是说说我那闹心的人生吧！如果说我们的父母对爱情的理解还停留在“586”时代的话，那我们这些80后的天之骄子早就冲到了PS3的Cell处理器境界了。他们那些保守的理论对付现在的MM，不仅连隔靴搔痒的作用都达不到，而且肯定还会被MM们批判得一塌糊涂。“你不是刚从火星移民回来吧！”

可我，一个货真价实、如假包换、根红苗正的80后，不知道是被太多的童话故事改造了思想还是被而后演义般的生活扭曲了人格。我居然对传统思想抱紧不放，说明白点就是别人眼里艳羡的“左右逢源”在我看来就是牲口干的事。我知道，当我写下这句话时老王肯定是一脸鄙视地吐出两个字——装X！

2章

我的故事可以从某一天接到李雪的电话说起。当时我和老王正在批判学校为了迎接年底的本科检查而对我们做出的种种禽兽不如的规定，其中一条说通俗点就是：在学校里不能边吃东西边溜达。

“我X！真不明白这么惨绝人寰的规矩是出自哪个傻X的脑袋，还他妈要不要人过日子！”老王一脸的悲愤。

“这傻X一定是胃有问题，自己吃不了还不许别人吃。幸好还有俩月我们就毕业了，管TM的……”就在我准备接过战友的枪继续对那万恶的规定进行控诉时，我的手机响了。

“张子凝吗？知道我是谁吗？”

“李雪？你的声音我该不会忘记吧。”我承认当时我激动了一下。

“嗯！”

“……”。

“学习顺利吗？”

“顺利？我好像就没顺利过吧！”

“工作找好了吗？”

“那玩意儿？爱怎样就怎样吧！”

“好好找找吧。”

“你今天给我打电话不是为了帮我妈做我的思想工作吧？”

“没有，那我回来去看你？”

“行，到了给我打电话！”

挂了电话，4年前，就是在她走的前几天晚上发生的一切又浮现在我眼前……

“走，送你回家吧，现在已经那么晚了，我们没必要陪旁边那路灯值夜班吧。”我向一旁低头不语的李雪说到。

“你这是最后一次送我回家吧？”她转身向我问到。



“别那么矫情，还有机会的。”

“你不能再对我说点什么吗？”

“哦……到那边可以找个海外关系。嗯，自己平时多注意点，别被人卖了还帮人数钱就行！”

“你那张嘴还是那么缺德。”

“只要人不缺德就行。”

“以后你会改吗？”

“真不知道你那个破专业为什么要折腾5年之久，你学成回来以后我该改了吧。”

“也许什么都会变吧！”

“你就是这么爱感叹！”



在那之后我们就这样一言不发地走着，直到遇上了对她一生影响颇深的那个女人。当然这个女人不是别人，就是被她管叫妈的那个中年妇女。

“小雪，怎么那么晚回来？这位是？”她妈略有点诧异地看着我。

“他是我朋友，就送送我。”她向我打出一个快走的手势，但我实在不觉得我和她有什么行为碍着这位一脸慈禧模样的妈妈了。

“这位同学，能过来一下吗？我想和你说几句话。”

18岁的我当时就那么一脸牛逼地向这位母亲走了过去。

“你刚参加完高考吧？”

“嗯！”

“考得怎么样？准备选哪个学校啊？”

选？这中年妇女倒说得举重若轻，我TM有资格选，这几天我拿张志愿表还忙个屁啊。“就一般本科，还没想好去哪儿。”

“同学，我不知道你和小雪的关系有多好，我也不想知道。但我想你明白她就要出国了，希望以后你不要再来找她了。”

“……”我一脸的鄙视，没有说话。

“没上重点不要紧，以后争取考研，找个好工作。”

“大学混完就行了，我没那么多追求！”愤怒的我撂下这句话后我扭头向漆黑的夜里走去……

就这么简单，在我还没有踏进社会之前，我那自以为还颇为纯洁的爱情就那么被她妈妈一席很社会很现实的话砍得鲜血淋漓。也就是在那之后，我对姑娘们不再抱有任何幻想。就像后来老王说的“谁的妈愿意自己的女儿嫁给你喝粥啊？”是的，老王不仅在思想上教育了我，在行动上他也证明了一瓶香水绝对比N句甜言蜜语管用。当老王高中里的初恋在364天后被另外一个满脸沧桑的猥琐男以一瓶“香奈儿”拦腰斩断后，第2天我就看见了老王在初恋1周年的日子里往寝室里运啤酒的壮烈场面，在一瓶瓶酒精下肚后老王的含泪控诉真的是闻者伤心见者落泪。

“老王，你一定要挺住！难道就放弃了？”一位蹭啤酒的哥们儿向老王说到。

“挺个屁，我有那实力和那傻X打吗？”

“哥儿几个可真支持你。”

“那你们借钱给我去给她弄件衣服！”

“呃……，你还是把上次的饭钱还我吧，爱情那玩意儿可真是没底的。”

“……”

老王没有说话，一口气将一瓶啤酒干完后的牛X样让一旁的我第一次对老王产生了……同情！

3章

还是稍微介绍一下老王吧，他与我的相遇简直就是顺理成章、水到渠成、理所当然的。说白了，当两个因为游戏而逃课、饿着肚子省零花钱买卡带、死皮赖脸四处“借”游戏的小屁孩因为一个共同的爱好走到一起，他们不是朋友就实在是说不过去了。更为巧合的是我们在以后学习中以相差无几的分数走进了相同的中学、高中然后是折腾的大学，我们多不容易啊！对了，顺便提一句，李雪和我也是一个小学的。

可以说老王是见证了我和李雪的爱情的，甚至当我第一次抓住李雪的手，老师都不置可否时，老王还阴阳怪气地问我当时的感觉。记得当时的我对他说的是：“手里全是汗，没感觉。以后放学排队前我得把手洗洗，然后擦干净……”

其实青梅竹马在我看来没那么浪漫，大家都知根知底的结果就是我清楚地记得李雪腰上和左手臂膀处有2颗小痣，可更过分的是她居然知道我的屁股上有一点深色的胎记。后来我明白这个信息是老王告诉她的，而老王知道这件事完全是因为学校体检时我俩一直在一起。

“张子凝，你要是再扯我的辫子我就去告诉老师。”记得这是李雪小时候对我说过最多的一句话。我并没有因为她的警告放弃自己的折腾，可她却很瓷实地兑现了自己的警告。结果就是我被那个胖得能挤出油的老师一次次地叫到了教室后面罚站。我并没有怪过李雪，因为每次出现这种情况以后她又会觉得很过意不去，作为补偿她一定会在放学的时候从她的小书包里拿出棒棒糖、土豆片、牛肉干



等等诸如此类的让那时候的小朋友们垂涎不已的食品来补偿我。我一直怀疑李雪家里是不是开食品店的，她的小书包总能像杂货铺一样鼓捣出我想像不到的东西，而我也一直有把她的书包据为己有的想法。

就像很多书里写的一样，童年的时光总是快乐而短暂的，我当然也没能逃脱这一定律。我并没有因此而感到伤心，令我伤心的是李雪说她要到别处去读初中了。如果让现在的我来看待这一问题我觉得李雪的决定(应该说是她妈的决定)完全正确，到一个大城市选择一所重点中学读书对于每一个学生来说简直就是毋庸置疑的。但当时的情况是这样的：

"你想我走吗？"

"不想。"

"为什么？"

"你书包里的零食太好吃了。"

"你就知道吃，给我写信好吗？"

"我尽量，只要你能忍受我的错别字。"

"你要好好学习，少玩点游戏。"

"前者我接受，后一条保留。真不明白既然你不想走为什么要走呢？老师不都一个样吗？作业还不是都那么多？"

"我妈妈已经为我报名了，我家一起搬过去。"

"有钱就是好。"

在这次谈话的一星期后，李雪就离开了我的童年然后是青春期，说实话我没为她的离开难过多久，因为我一直觉得她要不了多久就会回来的，虽然后来时间证明一个小屁孩的想法是多么不靠谱。

李雪走后我和老王打机时也少了一个唠叨的人，那时的我们把大部分零用钱都花在了PS版的《WE3》上，我们肆意地挥洒着青春的激情，也就是在这一次次鏖战中我似乎都快忘记了童年里给我留下无数美好回忆的李雪。直到有一天对战时老王问我："你给李雪写过信吗？"

"写过2封，可她没回过我。"

"不会是地址写错了吧？"

"没有错，错了也没办法，她走的时候就留了这么一个联系方式。"

"也许她学习比较忙，哪像我们的生活这么丰富多彩。"

"可能吧，哈！球进了，今天你都连输3场了，待会儿自己去把钱给了，革命靠自觉。"

"我X！昨天你连输3场的时候不也是我给的吗！"

回到家里，当看到桌上的小学毕业照时，我再一次想起了李雪，她学习真的那么忙吗？她到底收到我的信了吗？她不会是把我忘了吧？可这样的想法也仅仅维持了3天。是的，对于13岁的我来说绝对不会为了一个看似已经四六不搭的姑娘而失魂落魄的，我想到的都只是眼前的事情，譬如明天考试准备好了没；我如何用日本队羞辱老王的巴西队；学校周围还有环境更好的游戏机室没。可人生就是这样一个奇怪的东西，我们永远无法预测自己下一步的想法。当1年后青春期如期汹涌而至的时候，我又再一次琢磨着是不是该找个像李雪一样的姑娘处对象了？

4章

你是知道的，当两个男人在一起的时候谈论女孩儿是再正常不过的了，游戏虽然给我和老王空虚的初中生活带来了些许安慰，但是所谓治标不治本、心病还须心药医，青春期里那些荷尔蒙翻腾的日子还是只有谈个小对象才能彻底解决问题。也就是在这种情况下，赵萍走进了我和老王的生活。是的，你没有看错，因为认识赵萍竟然是在学校外面的游戏机室里，当时我和老王激战正酣，而赵萍就坐在我们旁边的电视前玩着《心跳回忆》。直到我们都准备结账时才发现大家穿着相同的校服。当然我们的认识因为游戏而容易了很多，经过那次巧遇我发现赵萍居然和我是一届的，我3班她1班。具体经过说实话现在我是记不清了，我们到底是因为游戏走到一起还是因为可怜的早恋走到一起我至今也没有闹明白。总之一句话，我和赵萍貌似开始了不着调的谈恋爱。(至于老王，这个……对不起，当时赵萍看上了成绩稍微好一点的我)

能认识玩游戏的姑娘做女朋友的好处就是她绝不会在你打机的时候唠叨，相反自从我和赵萍走到一起后老王在《WE3》上开始了溃败，赵萍对他的适时干扰和对我的助威让我斗志昂扬精神亢奋，我屡屡用进球让老王懊恼不已。"事业"爱情双丰收就是这么回事！他必须得认。

说实话我一直是很愿意和赵萍在一起的。作为一名玩家能找到一个陪你玩游戏、逛游戏机店的姑娘无疑是一件幸事。当我心情很好的时候我甚至把自己小时候和李雪的那些故事讲述给了这个能闹的姑娘，也许这就是小情侣之间做得最傻X的事，然后赵萍就开始刨根究底的让我把李雪和我的那些幼稚而可笑的事情全盘向她汇报。姑娘啊，难道你不认为我会向你撒谎吗？但是你还是得明白即使如此，游戏与善意的谎言也决不该是小情侣的全部。于是在那些阳光明媚的周末里我与赵萍晃荡在了这座城市最繁华的商业街上。我还清晰地记得在我14岁生日的那天，没错，在那个令我难忘的日子里，赵萍吃了生日蛋糕、冰淇淋、蛋挞、蛋卷、寿司、小丸子……

看着吃得已经撑住的赵萍我向她说到："看来14年前倒像是你在折腾你妈！我怎么感觉是你生日来着？"

"废话，当然是你折腾，我是为你高兴，要不你能认识我吗？"

"我真的是荣幸啊，赵大小姐！"我忍不住乐了。

"张子凝，你不知道牵着我的手逛啊，人那么多你就不怕我给拐跑了？"

"你？还怕被拐跑？别人还想多活几年，除了我谁敢招你啊？哎哟……"我被赵萍狠狠掐了一下。

"你还别不信，我肯定能卖个好价钱。"

"我说那个啥，注意用词。是你能被卖个好价钱不是你卖个好价钱，啊……我说姑娘你轻点，这是胳膊，弄坏了可没法配原装的。"我胳膊肯定被那姑娘掐青了。

"你嘴巴再那么缺德我还掐你！"

听到这句话时我似乎想起了李雪，想起了她的长辫和书包……

"怎么不说话了？怕了？"

"没，走吧！去前面看看。"

我就这么顺利地牵上了赵萍的手。这一次我感受到了女孩子小手的柔软……

已经不止一位哲人这样说过："人生就是一个轮回……"但是大爷的，3年前李雪离开我的理由是去外地读书，今天赵萍也以同样的理由这么对我说了。我靠！就不带这么玩的。可命运不会因为



我的感叹而改变，同样赵萍也不会因为我的不舍而留下。因为毫无例外，这一次她的离开也是父母早就为她安排好的，她只不过是按照父母设定好的轨迹行进下去。就如RPG一样，不管我们把自己扮演的角色练到多强，结局早就被设计者决定，该死该歇息的人总还是得依照剧情慢慢逝去，这从来不是我们能说了算的。但我悲凉地发现这次我和赵萍进行的RPG因为爱情和游戏而让我投入了过分的激情，当她向我宣布游戏结束的时候我实在难以接受，这就像一个巨大的BUG把一部我原本以为至少是4张碟的大部头RPG活生生掐死在中途般残忍。但事实就是这样，当我们之间的游戏进行到中考前夕的时候我们有了如下一段让我似曾相识的谈话。

"子凝，想好高中读哪吗？"赵萍向正在和老王激烈对战的我问道。

"就一中吧，这是附近最好的学校了，以我现在的状态拿下没问题，也就比我再进老王俩球困难点。你应该相信你男朋友，以后不准问这种没内涵的问题。"

"我靠！你以为你读上一中学就牛X吗？你没读上只能证明你丫脑残。还想再进我2个，你上半场控球率最多40%，你装什么大头蒜？"老王很不屑的回应。

"子凝，你想过去我上次和你提过的那个中学吗？那是全国重点中学。"赵萍往我身旁靠了靠并用胳膊轻轻地推了推我。

"你到底是怎么了？今天怎么老问这个问题？"我不解地向赵萍问道。

"我是在想如果你加把劲，考……考上应该是没问题的，你应该清楚那所学校的高考上线率是很高的。"赵萍慢吞吞地说道。

我按下暂停键，转过头看着赵萍慢慢说道："你是不是要去那边上高中？"

"嗯，家里定好了。"赵萍低着头说道。

我转头继续看着电视，解除了暂停，示意老王继续游戏。

"去吧，那里读书考个好大学问题不大。"我看着电视平静地向赵萍说道。

"我也想你过去读书。"

"赵萍，你应该很清楚，我之所以不想过去读书是因为我一直希望过得很自由。我家里的情况你也了解，在那边读书产生的费用对我父母来说是不小的负担，我没必要那么做。在这里我也能考上大学，难道你真以为进了重点高中就等于半只脚踏入大学门了吗？"

赵萍没有说话，紧闭着双唇，脸有点红。此时，老王刚好从我的脚下把球抢走。

"家里的决定是不是已经不能改变了？"我依旧双眼盯着屏幕。

"嗯，去那边住，有个亲戚在那儿，这边的房子租出去。"

"好吧，看来我说什么都已经没用了。"

"可我想你也过去。"赵萍提高了声音。

"我不想过去，我一直对那边没什么好感。刚才我也说了，我不想花那么多冤枉钱。"

"你觉得和我在一起冤枉吗？"

"我不想和你争，你要把一切推我头上我也无所谓，你去那边我也绝不拖累你。"

"什么叫拖累，你应该知道我是不想和你分开。"赵萍提高了声音。

"可这些不是我们说了算，我们还太小了，难道你相信我们上高中以后还会在一起吗？去吧，那边可能有你的幸福。"我仍然一脸平静。

"张子凝，你混蛋！"赵萍激动地说完后起身朝屋外跑去……

与此同时老王带球进入禁区，扣过一名防守队员后冷静的将球推进了球门的右下角……

其实连我都惊异两个只有15岁的小情侣竟然会做出这样夹缠不清、颠三倒四、难辨是非的对话，总之事实就是赵萍继李雪之后也离开了我的生活。我知道即使赵萍的中考成绩不怎样，但是凭她家里的关系进入那所重点中学是没有问题的，可同理即使我的中考成绩很好，想和赵萍在一起读书也是不可能的。于是就如老王所言，在我们能折腾生活以前我们只能被生活折腾，继续在这里读书至少是我们现在惟一的选择。

5章

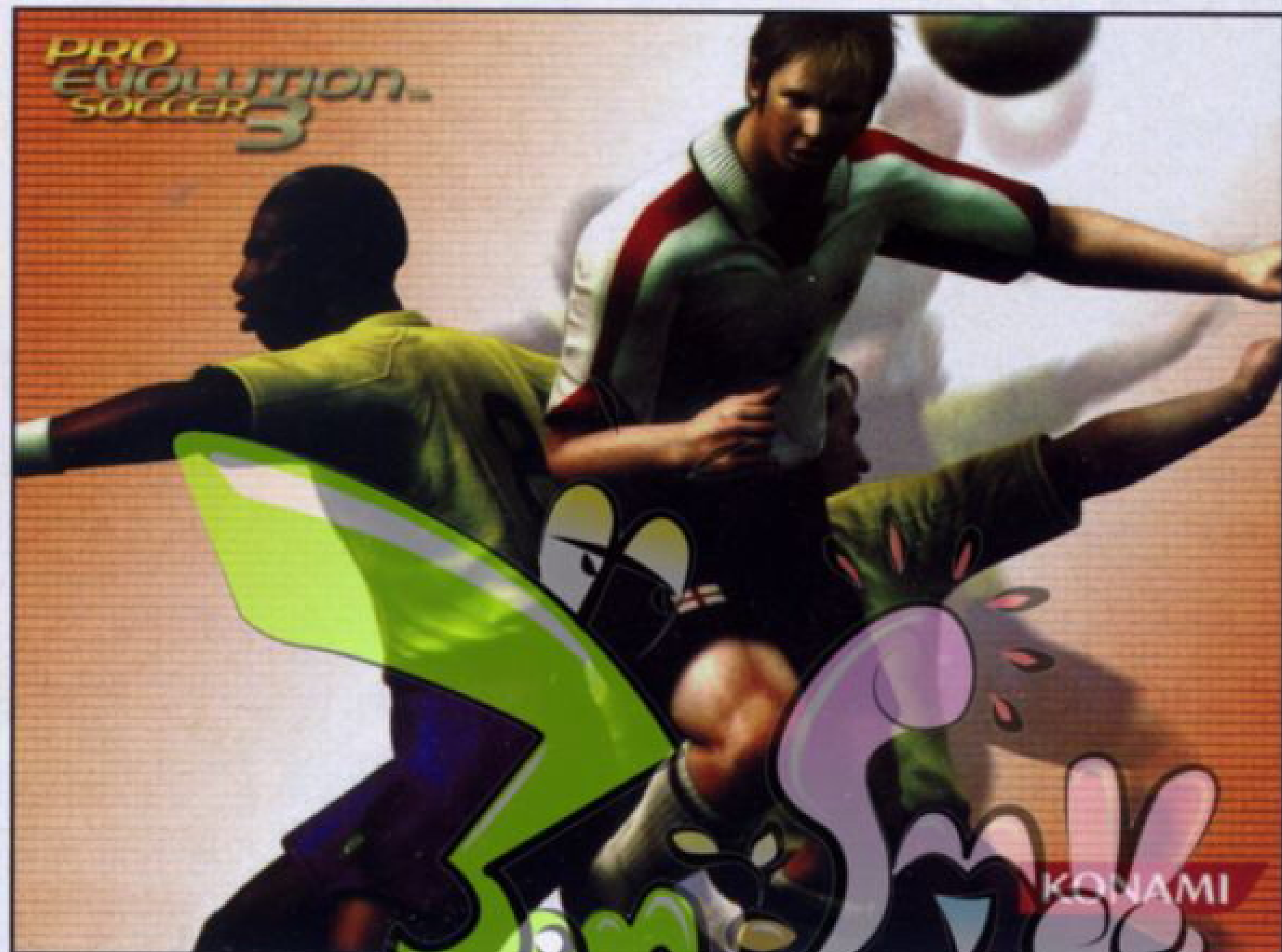
当PS2在2000年正式发售的时候，我一个人孤独寂寥地跨入了高中，对不起，还有老王，应该说他和我一起孤独寂寥的进入了人生另一个重要的阶段。我没有想到任天堂主机的陨落竟然如此之快，就如我没想到赵萍离开后就宛如人间蒸发般离奇。可说实话我还没有习惯在和老王打机的时候没有赵萍鼓励的声音，我就像丢了魂的中国队一般在球场上梦游然后被老王用一个个进球羞辱。老王在大胜多场比赛以后就不再约我出去打机，我们都心照不宣。

从那以后我和老王开始了学校、家里两点一线的生活，也许是为了照顾我的情绪，老王不再向我提起有关搞对象的事情，甚至我们都如一夜长大般稀奇，我们变得沉默寡言并且我们居然开始穿梭于这个城市的书店然后各取所需。老王常常是扎进数码、电子产品区，而我则义无反顾地把自己丢进了文学类图书区。大爷的，我承认，我被丫洗脑了，我彻底转职成为了一名闷骚男，这都是我自找的。

本来我想用大量的篇幅描写高中生活，但是奈何当我忍痛回顾这段并不算长的历史时我发现用以下几组词就完全可以概括了：愤青、闷骚、玩家、中等生、伪文学青年。

这样的生活状态就伴随着我走完了整个高中的3年，更可悲的是因为经济原因我直到高2那年才有幸第一次玩到了PS2，当时的画面让我记忆深刻，如同看见赵萍般惊喜，对不起，我又一次想起了那个要玩游戏的姑娘。我确定上帝老爷又玩儿了我一次，他把我的腿打折了然后又给了我付拐棍。说白了，他竟然在高考结束的那3个月里把李雪又安插进了我早已波澜不惊的生活……

原来李雪初中进入的是一所寄宿制贵族学校，我写的两封信全被她的妈妈当成废纸直接扔进了垃圾桶里。什么叫傻？傻就是娇生惯养的李雪给我写完信后居然让她的妈妈帮她寄给我。如你所想，那两封也许是热情洋溢的信在还没见到它真正该见的主人时就已经胎死腹中了。就是这样，这就能解释我和李雪失去联系的原因。幸好李雪回来了，当高考结束的时候她出现在我面前时我实在不相信自己的眼睛，当年的长辫变成了如今的披肩长发，当年的玩伴已变得亭亭玉立。老王说我有个弱点，就是对美女的抵抗力不强，我承认自己有这个弱点，但是又有几个人没有呢？况且站在我身旁的姑娘还是自己的青梅竹马。



也许是高中3年的压抑或者是对赵萍的思念，我发现自己疯狂地喜欢上了李雪，我认为自己在跨入大学之前是不是也该告别这种单身的生活了。拜高中3年那些让我糟践过的文学书籍所赐，像李雪这种品学兼优、文静端庄的姑娘对伪文学小青年的抵抗力也是很无力的，况且我们还有一段值得回忆的童年，如果我还不能把她拿下，这简直就是占着茅坑不拉屎了。对不起，有点俗了！

我和李雪的爱情温度就如中国GDP的增长一样迅速，可你知道泡沫经济的破碎仅仅就是一晚上的事情。正如之前说的那样，当李雪的母亲用她严肃而冷静的口吻向我宣判以后我知道自己和这个姑娘的恋爱就变成了竹篮打水，我又一次变得一无所有。我又一次跨入了单身青年的行列。原来李雪的回来仅仅是和爷爷奶奶以及这座城市的亲人告别，在她出国前她就如同要衣锦还乡一般。真是的，早知道如此你何必和我在一起呢？她实在是一个没脑子的姑娘啊。

李雪走了，就如徐志摩大爷所写，轻轻地来然后轻轻地走。可她却弄得一个刚跨入大学的小青年变得忧愁似水，变得沉默寡言。我删掉了她的QQ，她的家庭地址，删掉了关于她的一切，我认为我必须开始一段新的生活，我不能再为一个姑娘就变得这么优柔寡断、这么琼瑶。惟一让我有语言的还是老王，为了在大学能有丰富多彩的课余生活，我们共同攒钱买了台二手PS2和一台旧彩电，这对于两个靠节省生活费的大学生来说已经是很不容易了。我们又疯狂地开始了在足球场上的鏖战，这时候陪伴我们的已经是PS2版的《WE7》，我们在游戏里消磨的不仅是时间，更重要的还有我们过于旺盛的精力。

如果说读大学什么事情超出了我的想像，那无非就是我学的专业了，由于自己本来填报的专业分数不够，我被调配进了焊接专业。你如果要问我大学里学会了什么，那我一定会在这里很认真地告诉你，所谓焊接，就是指通过加热、加压或两者并用，用或不用填充材料，使两工件产生原子间结合的加工工艺和联接方式。当然这样的概念你百度一下也许能一字不落地搜索出来。可现在很多的大学毕业生不也是在毕业的时候发现自己的专业也仅仅只是学了一个“名词解释”吗？

大学里的卧谈会相信每个从象牙塔里出来的人都记忆深刻，而男生寝室的卧谈会里除了发牢骚很重要的话题自然就离不开女人。每当这时我就扮演着一座雕像的角色，我已经不再去奢想李雪、赵萍或者其他这个校园角落里的雪、萍之流对我生活的慰藉。我的手里除了游戏手柄就是文学书籍。当焊接专业的我嘴里已经可以时常蹦出诸如余华、昆德拉、萨冈、川端康成、大仲马、小仲马、车尔尼雪夫斯基等等名字的时候，你就应该明白我已变成了同学眼中的异类。我已经开始很平静地穿梭于这所乌烟瘴气的大学，我安于现在的生活，我无欲无求。

6章

日子并没有因为我的懈怠而停止它前进的脚步，那闹心的爱情也没有因为我的消极就离我远去。相反，就在跨入大学的3个月后我竟然又遇到了赵萍，我真的很感叹上帝老爷对我个人问题的眷顾，它总是那么适时地找上我并给我一次意料之外的惊喜，我就如中国足球一般一次次被恶搞。那一天我正在寝室里翻阅《游戏机实用技术》打发时间，老王手里拿着一本《马克思主义政治经济学》特激动地冲了进来。

“子凝，快走。见马克思去！”老王喘着粗气。

“我靠！你在屁什么话呢！”

“是我太激动了，快走，跟我去上这课。”老王把手里的书扬了扬。

“你是不是真受刺激了？去了那里也就是听老师控诉万恶的资本主义，为无产阶级摇旗呐喊，你说你去凑什么热闹？有本事解决一下下岗职工的再就业问题，那比教人算剩余价值实际多了。”我一脸的不屑。

“行了吧你，装X也不是现在。我让你去是因为我们班的课是和管理系选一起的。也就是说……”

“也就是说去了就是醉翁之意不在酒。”我不耐烦地打断了他。

“那你还不快点！”

“算了，还是你去吧，我现在正琢磨《FF X》的训练场快速击破。我准备……”

老王没有再和我废话，而是用武力干净利落地将我“请”进了教室。以后再遇到诸如此类的问题时老王办事也越来越干净，和我绝对不扯上三句话就直接用强迫他人意愿的方式让我就范。唉，谁让我长得这么瘦呢！

管理系的姑娘在数量和质量上的优势我就无需赘言了，从我们系男生一个个冒着绿光的眼睛里你就可以感受到学校这么安排对我们系的照顾那真是如春风般无微不至。看着教室里人头攒动的景象相信教“马经”的老师以后也不用为出勤率的问题担心了。放眼望去真的是一种“姑娘到处有，座位很难求”的尴尬局面。而且很多为寝室谋幸福的人一到教室就是大手笔，几本书往桌上一扔，对不起，座位占了。就在我和老王为了两个座位四处观望时，一位姑娘的声音让我定在了那儿。

“张子凝？”

“你，你也在这个学校？”我转过头，找到了她，不知道是因为激动还是惊诧，我的声音有点堵，没错，一个活生生的赵萍就在我的面前。

“过来坐吧！”她招呼她同学为我和老王腾出了两个位置。

坐在赵萍的旁边我一时居然不知道该说什么，我还清晰地记得在我高中沉沦的那段日子里，一位班上的准“情圣”在我面前扯出一本《天亮以后说分手》，然后极其郑重地对我说：“看见没？你在那儿装那熊样儿有个屁用。现在有层次的人玩的是这个。懂不？”

看着他一付很有研究的样子曾让我一度对自己的爱情观产生极大的怀疑，难道我真的是在YY？直到后来一位好友对我说，那小子从来都是装X，他第一次和我们学校一个高二的小姑娘KISS时因为不知道头先往左侧还是右侧，导致犹豫时间过长而被那MM拿出来说事儿……我不知道这是朋友安慰我的言辞还是那小子真有这种糗事，总之我以后再也没有看见他装大头蒜似地在我面前看《XX以后说分手》之类的东西。

“高中过得好吗？”我还是忍不住向赵萍问道。

“你觉得呢？如果很好我会到这个学校吗？”赵萍一脸平静。

“是，我不该问这么傻的问题。”

“你呢？那时候不是挺不可一世吗？怎么也到这儿了？”赵萍转头向我问道，脸上带着不屑。

“赵萍，对不起，我还是那句话，很多事情不是我就能决定的。”我很无奈地说道。

“算了，都过去了，争论谁对谁错根本就毫无意义。”

然后我们又陷入了长时间的沉默，不知道为何，在这里遇上赵萍我感受到了一股强大的负罪感。难道是因为我她才没有考进重点大学吗？或者说她是为了我才进的这所大学？相信每个男人在男女这档子破事上都进行过类似的YY，但不可否认在这里遇上赵萍我的确感到惶恐和不安，因为我觉得我在这里原本就不该和她这种女孩拉扯上关系的。

“你和李雪有联系吗？”终于还是赵萍打破了沉默。





"没有，将来可能也不会有了？"

"为什么？"

"她出国了……"

"你变了，变得不爱说话了。"赵萍叹了口气。

"也许是吧，人生本来就是很大的变数，我们都不清楚自己下一步会怎样，就像我无法预见会在这里遇到你一样。"

那节课上老师讲的什么我们全没听进去，我和赵萍就这样有一搭没一搭地聊着，我总是有意回避她提出的很多关于"我们"的问题，因为在我的脑子里我已经对"我们"这个词淡漠很多了……但看得出来，老王那天是真来了兴致，他一个人口若悬河地把旁边那个赵萍同寝室的MM逗得花枝乱颤。我知道，老王的第二次幸福算是找到了……

那节课后没两天，老王就和赵萍寝室里的那个MM出双入对了，在爱情滋润下的老王的确大度了不少，也勤快了不少。因为我第一次看见了老王主动缴班费和打扫寝室卫生的"温馨"场面，这在以前可是想都不敢想的。老王在课余时间依旧和我在寝室里打机，但这个时候他的嘴里已经开始唱着那些酸得掉牙的歌曲并且咿咿呀呀。我实在无法忍受他五音不全的呓语。结果可想而知，他一次次地用进球羞辱着我。

都说胜利者会变得豁达而且仁义，是的，在爱情和游戏上双丰收的老王并没有忘记我和赵萍之间还有剪不断理还乱的复杂关系，于是当他解决了自己的个人问题后他开始在我的身上琢磨了。

"我说子凝啊，你和赵萍到底怎样了？"老王满脸含笑。

"没怎样，就普通朋友。"

"你脑子是不是进水了？她对你那么好就是瞎子也看出来了，况且你们以前不是在一起过吗？现在也算是破镜重圆啊！"

"我靠！我再说一次，别再我面前用你那仅有的一点成语。我现在真的是没感觉了。"

"行了！什么叫没感觉？现在这种情况应该是有感觉必须上，没感觉创造感觉也要上。你看我现在不是如鱼得水吗？而且给你透露个消息，你嫂子说赵萍可是常在寝室提起你！"

"……"看来他始终没有放弃对他成语的脱口秀。

7章

看来上帝老爷对我的"关怀"从来就没有消停过。如果说在《模拟人生》或者《心跳回忆》里我还可以很牛X地设计着各种结局，那么在我自己的人生里，上帝老爷早就说了"看见没？一切都在这儿！你是躲不了的。"

不用我讲你也应该明白，如果生活硬要把一对男女捆在一起，那么他们之间发生点感情就是在所难免的了。有一句很实在的话就说明了这个问题：人非草木、孰能无情。况且我和赵萍两个有血有肉的人之间，毕竟还有一段虽然不是海誓山盟却也是难以忘怀的爱情。于是在老王的"循循善诱"和我与赵萍的共同努力下，我们真的又走到了一起。我知道，我的大学生活注定不会孤独了……

不可否认，和赵萍在一起后我那波澜不惊的生活开始注入了新的折腾，告别了在这个群魔乱舞的学校里放浪形骸地游荡让我对人生有了一种新的渴望。就如某位哲人说过，人每天早上起来以后都会对生活充满新的希望。赵萍对于我生活的介入就如同新升的太阳般让我重新对人生开始畅想。我们之间已经少有初恋般的激情但是多了对未来生活的展望，记得一天早上当我还在和周公穷侃的时候，赵萍的电话就让我彻底告别了以后睡懒觉的生活。

"子凝，快下来。跟我去上自习。"赵萍在电话里催道。

"不是吧，你今天脑子不是发热吧？现在才几点啊？"

"你再说一次！"

"……"

每当我听到她说这句话时我就知道自己的嘴巴可以闭了，这并不是因为我是你们想像中的"葩耳朵"，而是她常常利用我对她的大度挑战我的忍耐底线，而且在她的训练下我早就忘记了该怎么和她争论，因此就像她说的，一句"你再说一次"就完全可以治我了！

我以最快速度容光焕发后冲到了她的面前。

"我说姑娘，你是不是也给我点人权，自己看现在才几点？"我很无奈地看着赵萍。

"从今天开始，你不用睡懒觉了，和我一起上英语自习。"说完她摇摇手向我展示了手里的英语资料。大爷的，足足5本英语教辅。

"我说怎么你一心血来潮就让我回到了解放前？连多睡一会儿的权利也给毙了。平时我被英语那破玩意儿折腾得还不够吗？"我很难理解赵萍的举动。

"我是为我们以后设想，不是为了找个好工作吗？现在哪个好单位不要求英语4级？你少睡点会死啊！"

"不是会死，是很痛苦，是比死还难受。那你觉得哪个好单位会到这个学校来招我们啊？"

"少跟我废话，正因为没有哪个工作会主动找我们，我们更应该增加自己的资本。"赵萍一脸的严肃。

"我说那个啥，你今天怎么像是被洗脑了一样啊？我昨天没刺激你吧？"

"你再说一次！"

"……"赵萍拉着我的手直接向自习室走去。

就这样，我被她的未来设想扔进了自习室。但我实在想不通，一个高考英语分数在及格线上徘徊的人至于用两本字典那么牛X吗？

像这样的故事还有很多，赵萍的出现让我慢慢对自己的人生观进行了修正。她以一个女人特有的温柔、贤惠、体贴……当然还有暴力，让我开始对这个社会产生感激与希望。我明白了原来考试前还是要抱佛脚的；早上的前两节课不是用来补瞌睡的；英语不是为老师学的。

我得承认我与赵萍在一起的这4年里她给我的快乐真的让我忘记了很多人，很多事。我渐渐习惯于沉浸在她给我的快乐之中。外界很多事情已经很难对我平淡而千篇一律的大学生活造成任何影响，即使那天杀的本科评估检查也不过是让我在骂过以后一笑了之。但是你应该明白生活中没有一件事情是绝对的，当李雪在电话里以一句"那我回来去看你"从大洋彼岸传进我的耳朵后我的感觉就如吞了个苍蝇般怪异，见还是不见让我感到无比头疼。我已经不想在这里感叹上帝老爷对我的玩弄了，有些事说一遍你可能会同情我，但是没皮没脸得多说几次你就会觉得是我心理有问题了！

"老王，刚才的电话是李雪打的，她说利用暑假回来看我们。"

"是看你吧，你现在对她感觉怎样？"

"没什么感觉。"我摇了摇头。



"那你有什么为难吗？"

"可我怕我们见了面就有感觉了。"

"你要知道，不管你和李雪有没有什么，你绝对不能对不起赵萍。"

"这个我知道，我是怕赵萍有什么想法。"

"即使李雪来看你也不过是叙叙旧，相信赵萍不会说什么的，赵萍没那么小气。"

"嗯，走一步算一步吧。"

老王说得没错，当我在去食堂的路上把这个消息告诉赵萍以后她很大度地说："你就陪陪她吧，但是看到她的时候脑子里必须全部想到的是我。"

"我的大小姐，这个恐怕我没那么能 YY 吧！"

"我不管，总之你若有一点儿的不当举动，小心我劈了你。"赵萍说完慢慢地用饭盒向我砸了过来。

"小的不敢，绝对不敢。"我左手接过饭盒，右手顺势牵着赵萍的手往食堂走去……

8章

李雪是在一个骄阳似火的下午来到我们学校的，毒辣的太阳就像老妇人的裹脚布从天上垂了下来，然后包裹着路上的行人。我和其他人一样被炙烤得如一滩滩鼻涕般艰难得挪动着脚步。就是在这样的天气下我看见了一身蓝布碎花连衣裙的李雪。说实在的，分别 4 年后她的确比以前好看多了，这种想法瞬间却让我感到很沮丧。是的，当我的脑海里想着一个金发碧眼的外国阔佬抱着李雪浓情密语时我就难以释怀，那一刻我感觉自己和她已经隔得很远很远了……

不知道哪位闲人说过世界上只有 3 种人：男人、女人和女博士。我其实想说的就是如果以前我们在一起我还有话和她说，那么现在的她对我来说已如是一个遥不可及可又难以割舍的梦，她在我的眼里已经幻化成了如女博士般高高在上。我不否认自己对她的微妙感觉，因为让你忘记你的青梅竹马对每个爷们儿来说毕竟不是容易的事。

我不知道李雪怎么就偏偏选那天过来，其实那天是赵萍的生日，当赵萍知道李雪要来后同意让我去见她，但在晚上 8 点以前必须回去和她一起过生日。陪李雪吃过晚饭后，我们去了平时我和赵萍经常去的一个水吧。刚一进门老板娘就笑着迎了上来。

"小张，还是老位置吧？"

"嗯，还是坐那儿吧。"

"你小子艳福不浅啊，新交的女朋友？"老板娘在我耳旁说道。

"我哪敢啊，以前的同学。"我右手示意她快走。

"你是不是和赵萍在一起？"李雪率先打破了沉默。

"嗯。"

"看来现在你过得很幸福。"

"也许是吧，难道你在那边过得不好吗？"

"你觉得在那种陌生的城市能过得好吗？"

"都 4 年了，再折腾 1 年就毕业了，想过在那边工作吗？"我立马转移了话题。

"我妈说她为我安排，我也不知道。"

"看来从小到大，你妈都为你安排好了。"我叹了口气。

"我讨厌这样的生活。张子凝，你为什么不回我的邮件？"

"邮件？你给我发过邮件？"

"是的，有 10 多封吧，在你新浪的那个邮箱里。"李雪有些激动。

我此时才想起，高三那年我与老王在玩一个电视游戏改编的网游时为了申请账号的确是注册了一个新浪邮箱，后来李雪走的时候问我有没有邮箱我就把那个地址给了她，可事实是我压根就没用过那东西，我一直以为与其废精力去删除垃圾邮件不如用 QQ 来得直接。

"对不起，我一直没用过那个邮箱。"我看了看李雪，很抱歉地说道。

"算了，或许很多事情早就注定了。"

"……"我喝了口水，没有说话。面对单纯的李雪我实在无法在脑海中把她幻化成赵萍。

"过几天我就走，回那边去继续读书。"

"怎么不多待几天？"李雪的决定让我惊异。

"不用了，很多朋友都要工作了，而且我离开那么久也没多少人记起我了。"

"要……要我送你吗？"我实在认为自己总该做些什么。

"不用了，我家里人都要去送我，今天你就陪我坐会儿吧。"

"好，我答应你！"

我都不清楚自己到底是以怎样的心态就那么爽快地答应了李雪，而同一时间大度的赵萍正在校园的另一个角落等着我回去过生日……

我们就这样很傻 X 地坐在那里，期间我几次感受到了身体的颤抖。那不是我冷，而是赵萍催促的电话震得我如坐针毡。我把手机放在腿边一看，时间已经是 9 点。李雪不是没脑子的人，当我第 3 次眼睛往下瞟手机时间时，她很理解地朝老板娘示意买单。

"是赵萍催你吧？为什么不早说呢？"

"我不是答应陪你坐会儿吗？"

"可你也答应过她吧！"李雪笑了笑，不过眼神里有股轻蔑。

真没有想到留学 4 年后李雪的言辞竟然那么的一针见血，当我在 9 点 20 时赶到赵萍那里时她早就回寝室了。我给赵萍打电话，她不接，我接着打，她直接挂掉，当我连续打到第 4 个的时候耳朵里如约传来了"您好，您所拨打的电话已关机"的温柔女声。"我 XXX！"我向黑暗的天空骂着脏话，旁边几个同学朝我投来了诧异的目光。连我都不知道自己骂的是谁，我就是一彻头彻尾的傻 X！

回到寝室，老王以极其操蛋的口吻对我说："难道你就没想过把她们都收之麾下？我怎么越来越感觉你像'浣猪格格'里的人那样优柔寡断，需不需要找朵花一边扯花瓣然后嘴里一边念叨该选哪个姑娘啊……"

"你少跟我阴一句阳一句的，我就是这种态度。"

"我靠！别把自己说得那么高尚，还不是都想要又都放不下，大家都是爷们儿，就你那想法我能理解。"

这句话彻底激怒了我，激动的我疯狂地冲向了老王然后我们厮打在一起，我压抑的感情终于在和老王的扭打中宣泄出来，最后我们坐在地上，旁边倒落的啤酒瓶让我们彻底安静了下来……



3天后，赵萍在我的软磨硬泡下终于还是出来跟我见面了。我们依旧去了那家水吧，老板娘看着我身旁的赵萍给了我一个意味深长的笑。我无奈地摇了摇头领着赵萍在一个角落里坐下。我们在相互看了对方后陷入了长期的沉默。

“对不起，我向你道歉。”我叹了口气，看着赵萍。

“我不怪你。”赵萍说得很冷，依旧低着头。

“你真的会原谅我吗？”

“我妈会把我送到市里去工作。”赵萍没有回答我的问题，可这句话却像子弹般直接命中我的心脏。

“又是决定好了，我明白。”

“你心里还有李雪吧？”赵萍抬头看着我。

“赵萍，我不想骗你，但我对你……”

“行了，以后好好工作吧……”赵萍打断了我的话，起身拿起包走出了水吧的门。

9章

在那以后我就没在学校看见过赵萍了，我不知道她到哪里去住了。不管我给她打多少次电话她都不厌其烦地将其挂掉，最后干脆关机玩儿起了失踪。在苦苦寻找1星期未果后我知道赵萍这次真的是铁了心了。我以为她会上QQ，但那个可爱的女生头像始终是灰色，终于有一天当她变成彩色在我面前跳到时我无比激动，我立马点出了对话框，但上面只有一句话：“你混蛋！”然后，她又永远变成了灰色。

我漫无目的在各个网页之间浏览，两眼无神地盯着屏幕右下角期待赵萍的QQ头像再一次闪烁。

“子凝，你用不着这么执着吧，赵萍有你的电话，她要联系你早跟你打电话了。快，哥们儿，我发个邮件先。”一位寝室的兄弟过来拍了拍我的肩膀，接过我的鼠标。

“发个毛邮件，这个时候还来烦我！邮件，邮件……”我嘴里呓语般念着，猛然间我想起了李雪说过的话。

“你等会儿！”我激动地拨开正要操作的兄弟抢过鼠标，打开新浪网，点击进入了邮箱登陆界面。

“用户名或密码错误，请重新输入。”

无论我如何努力，出现在我面前的总是这样一不温不火的友情提示。你们不是都来玩儿我的吧？



我无心干任何事情，就连论文的最后结尾也是老王帮我完成的。我把寝室的PS2和那些许多都已刮花的盗版碟以300块钱卖给了一个大一的男生，就这样那小子还抱怨我们的PS2上面污渍太多。狗日的真是捡了便宜还不知道谢谢！也就是在这个时候，毕业前夕的同学聚餐给了我很多一醉方休的机会，老王陪着我在大学最后的日子里喝得烂醉如泥、飞沙走石、昏天黑地……

1个月后，我和老王去各自签的单位报道，按着就业协议所写我来到这座城市的一个工厂开始了自己人生的第一份工作。国有企业的好处就是，我进厂的第一天就有工会的人关心我的个人问题。工会主席是一个慈眉善目的胖大妈，她面带微笑的对我说：“小张，好好干，个人问题不要担心，大学生的生活问题我们一直是很关心的……”

实习的第一年我被安排进车间实习，厂房里嘈杂的机械加工声音让我烦躁而不安，厚重的劳保服穿在身上总是让我每天一身臭汗，生活的压力却让我越发思念起和赵萍在一起的那些平淡但是快乐的日子，我甚至还开始怀念起了学校里上自习的感觉。当我回到单身楼的时候这种想法甚至让我抓狂，一个人躺在单人床上让我更加显得形单影只。看着低沉的墙面那一幕幕往事就会像电影般在墙面划过，我感叹着自己孤独地跨进大学，然后又茕茕孑立地从里面滚出来。

如果不是因为老王的对象是赵萍的室友，如果不是因为老王帮助我，如果不是因为老王口中的“我嫂子”可怜我，那么我绝对相信我会一直在这个男多女少的机械制造厂里发霉、腐烂，最后因为工会的胖大妈照顾给我介绍一个同样被忽悠进厂的小姑娘处对象，然后我们一家人在这座厂子里拿着微薄的工资讨论怎么买房结婚，然后又如何沦为房奴……幸好，老王从异地打来的电话让我的YY没有成为现实。



“子凝，你先不要激动，告诉你我这儿有赵萍的电话和地址，是你嫂子拿到的。”老王以一种很平稳的语气在电话里说道。

“真的？快告诉我！快！”我还是因为激动冲着话筒吼着。

“……”电话那头没有说话，我听见的只是老王的一声叹息。

“我靠！这个时候你还要我？说啊！”激动让我再一次提高了声音。

“子凝，你到底想好没有？即使我给你她的电话你会怎么做？”老王的声音依旧很冷静。

“怎么做？当然是去找她。”

“然后呢？当李雪回来的时候又把她甩了吗？”我在电话这边也感受到老王说这话时的激动情绪。这句话就像奎托斯手中的雅典娜之刃般将我劈为两半，我目光呆滞地拿着电话，陷入了沉默。我开始回忆着和赵萍在一起的日子。老王也没有说话，我们就这样拿着电话，彼此听见对方的喘息声。

“老王，我知道怎么做了，你告诉我吧。”我的声音越来越小。

“子凝，我只有一句话，你要记住，如果赵萍这次再走，很可能就再没人会知道她在哪儿了。你自己想清楚！”

“……”

我辞掉了工作，那天工会的胖大妈拉着我的手依依不舍地说：“小张，干得不是挺好吗？领导都挺器重你的，为什么走啊？我们还准备张罗着给你介绍对象……”

我在单身楼里收拾好自己的行李，从窗户眺望远方太阳西下后的美景让我暂时忘记了一天的劳累。西边，是的，就是在那太阳落下的方向，赵萍就在某个公司里忙碌着自己的生活吧，而更远的西边呢？李雪也一定在校园的某个角落继续着家人的梦想吧。

P.S.

老王曾说：“你到底为了什么一直没有选择？”

“因为她们都是好人！”

“那你呢？”

“……”

文 凯撒的朋友 美编 木仙

英雄谁属

——美国超级英雄漫画纵横谈

自20世纪90年代以来，拜CG特效技术所赐，超人、蝙蝠侠、绿巨人、蜘蛛人等等原本只存在于漫画书中的超级英雄们成为了大银幕的宠儿，在游戏世界同样大显身手。好莱坞的片商和游戏制作公司不惜血本，精工炮制，让这些浸透着“美国精神”的超级英雄，为全世界的观众和玩家奉献出一幕幕精彩好戏。然而，当全世界被他们的“英雄事迹”所打动的时候，又有多少人知道他们从何而来，又为何而战？本文将带你潜进美式连环漫画的发展历程，去探寻超级英雄们的不凡身世！

1 美式漫画的诞生

漫画艺术起源于欧洲，又随着一波又一波的移民潮，传入新大陆，开始在美国大行其道。1840年，波士顿的D.C约翰斯顿（D.C Johnston）公司发行了名为《克赖斯帕》的单页画报，这是现今已知最早的美国漫画出版物。

1880年，美国报业大亨约瑟夫·普利策（Joseph Pulizer）在他的《纽约世界报》（New York World）上增设“星期日特刊”，并在其中增加了卡通专栏。此后不久，另一位报业巨头威廉·伦道夫·赫斯特（William Randolph Hearst）也开始在自己旗下的《纽约杂志》（New York Journal）和《美国幽默大师》等刊物上定期发表卡通作品。这意味着，漫画作品已经成为报界争夺读者的“杀手锏”。而上述两大报系的强力介入，无疑是给还处在幼年期的美国漫画业注射了一针助长剂。



1895年，著名漫画家查理德·费尔顿·奥特考特（Richard Felton Outcault）创作的系列漫画《黄孩子》（Yellow Kid）开始在普利策的《纽约世界》上发表。但不久之后，奥特考特带着“黄孩子”一起跳槽到了赫斯特旗下的《纽约美国人》（New York American）。《黄孩子》系列最初的名称是“Hogan's Alley”，故事的主人公是一个年纪在六七岁名叫米奇·杜根（Mickey Dugan）的大脑袋小孩儿。他身上穿的脏睡衣起初是蓝色的，到了1896年，由于一项新技术的应用使人们能够轻易的将纸染成黄色，杜根也就此换上了黄衣。后来，奥特考特又在漫画里加上故事主人公的对白，使读者更容易理解故事主题。这也让《黄孩子》成为了名副其实的连环漫画（Comic Strips）。由于“黄孩子”的形象已经深入人心，精明的商人们以这个形象为基础，开发了大量与“黄孩子”有关的周边产品，其中包括玩具、塑像、广告招贴画等。1897年3月，《黄孩子》被汇编成册，作为《星期天杂志》（Sunday Journal）的增刊出售，每册售价5美分。1902年，“《黄孩子》系列”又出版了单行本。需要指出的是，《黄孩子》的成功不但促进了美国漫画业的发展，而且为漫画作品的商业运作提供了经典范式。



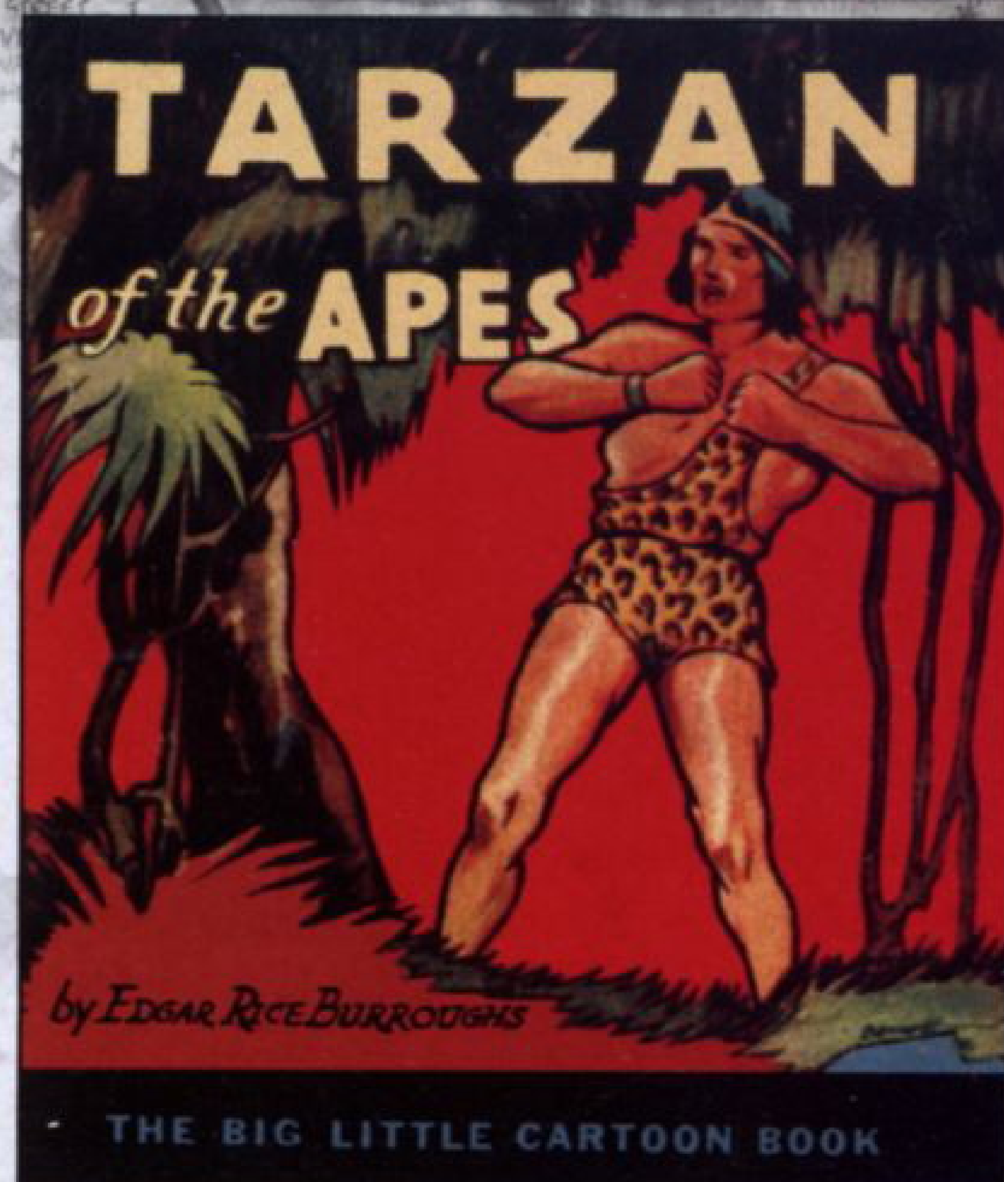
1910年，乔治·赫里曼（George Herriman）在《楼上人家》（The Family Upstairs）日报的漫画栏目中推出了“疯狂猫”（Krazy Kat）系列。它也是美国漫画史上最早出现的拟人动物卡通形象之一。凭借着出众的搞笑天赋，“疯狂猫”渐渐成了人见人爱的漫画明星。当它年满“六岁”，即1916年时，又以彩色画面成为周日漫画专栏中的主角。

1911年，《芝加哥美国人》（Chicago American）

报为《马特和杰夫》(Mutt and Jeff)系列漫画举行了一次促销活动。顾客只需集齐六张优惠券,便能以折扣价购得一本18×6英寸的大开本漫画书。活动期间,共卖出了4.5万册漫画书。这次成功的商业运作,使漫画有机会摆脱对报刊的依附,发展为一种独立出版物。而从某种意义上说,1922年出版的《漫画月刊》(Comic Monthly)加剧了这一趋势。尽管这份杂志上刊载的都是些曾经发表过的旧作,但《漫画月刊》却毫无疑问是一份以漫画而非文字作品唱主角的大众读物。

1929年1月,在新小说公司(New Fiction Company)工作的乔治·德拉科特(George Delacorte)推出了一份名为《爆笑系列1》(The Funnies No.1)的漫画杂志。这也是美国新闻出版史上的首份原创漫画期刊。该刊采用四色印刷,售价10美分,通过报刊发行渠道销售。不过,上市之后,《爆笑系列》的销售始终不尽如人意。原来,该书在开本和外观上,与普通报纸的周日免费赠刊非常相似。当两者一起摆在报摊上的时候,读者受"惯性思维"的影响,都不愿花钱去购买这种漫画小册子。到《爆笑系列》出到第25辑的时候,德拉科特将售价调整为5美分,但仍未见起色。终于,该系列在推出第36辑后停刊。不过,《爆笑系列》还有项不容忽视的"伟大功绩",就是培养出类美国首位女漫画家维多利亚·帕兹米诺(Victoria Pazmino)。

与此同时,在报纸上刊载的连环漫画同样深受欢迎。1929年1月,由哈尔·福斯特(Hal Foster)创作编绘《人猿泰山》(Tarzan of the Apes)系列漫画开始连载。因其别具一格的故事情节和特色鲜明的角色设计成为当时最受欢迎的一套漫画作品。此外,1931年10月,切斯特·古德(Chester Gould)受当时困扰美国社会的黑帮恶斗的启发,创作了《迪克·杰茜》,发表在《芝加哥论坛报》(Chicago Tribune)上。



2 超人:开启美漫黄金时代

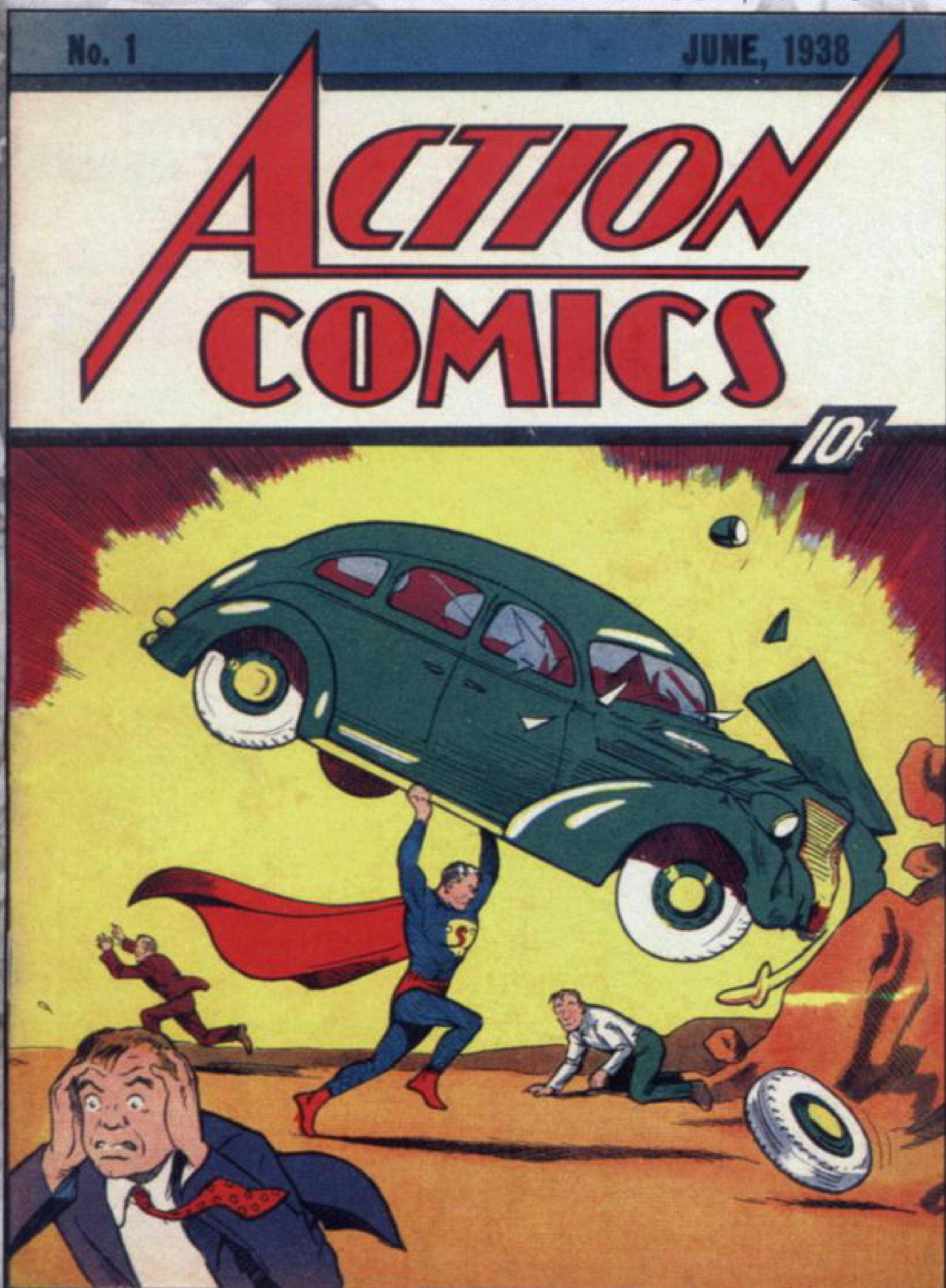
20世纪30年代,美国漫画业迎来了自己的"黄金时代"。对于"黄金时代",有这样一个精辟的描述:美国漫画的黄金时代就是超级英雄在廉价画报上横行的时代。而马尔科姆·惠勒—尼科尔森(Malcolm Wheeler-Nicholson)则充当了这个伟大时代的揭幕者。

1935年2月,退役骑兵军官尼科尔森通过全美联合出版公司(National Allied Publications)推出了一本名为《新趣味漫画1》(New Fun Comics #1)的漫画集。与当时把已在报刊上发表过的漫画作品翻印结集的流行做法不同,《新趣味漫画》从一开始便强调"原创精神"。尽管出版原创作品存在风险,但尼科尔森还是坚持亲自操刀创作大部分用于刊载的漫画作品。在他看来,受欢迎的漫画作品,除了要保证绘画和印刷质量以外,还要做到诙谐幽默、老少咸宜。

在《新趣味漫画》的第6辑上,杰里·西格尔(Jerry Seigel)和乔·舒斯特(Joe Shuster)发表了他们的处女作。此二人便是著名漫画英雄"超人"的形象设计者。到第七辑时,《新趣味漫画》更名为《趣味尤佳》(More Fun)。

1935年12月,尼科尔森又编印了另一套漫画集《新漫画》(New Comics)系列。这套漫画后来几度更名,但序号始终保持连续。出到第32期时,正式定名为《冒险漫画》(Adventure Comics)。到1983年停刊时,序号为"第503期",但据说实际出版数量远不及这个数字。

1937年,尼科尔森因为投资失败,不得不把公司的一部分股份卖给他的印刷商哈里·达菲尔德(Harry Donenfield),并将公司更名为"侦探漫画"公司。1937年3月,新公司推出了一套以悬疑推理故事为特色的漫画集:《侦探漫画》(Detective Comics)。这就是后来声名显赫的《DC漫画》(DC Comics)杂志的前身。到1937年年底,马尔科姆·惠勒·尼科尔森把公司的其余股份全部卖给了达菲尔德,并退出公司。不久后,达菲尔德又找来新合伙人杰克·利博维茨(Jack Liebowitz)。利博维茨一直为DC漫画公司工作直到1970年,达菲尔德则在1965年去世前始终担任公司总裁。



1938年,《王牌漫画》第11期上刊载了李·福尔克(Lee Falk)编绘的漫画《幻影英雄》(The Phantom)。这是"超级英雄"(Superhero)首次出现在漫画作品中。不过,《幻影英雄》的影响有限,真正让"超级英雄"成为大众偶像的是随后问世的"《超人》系列"。

说到超人的诞生,还有一段颇具传奇色彩的故事。那是在1933年的克利夫兰市(Cleveland),仲夏之夜,杰里·西格尔感到燥热难耐,根本无法入睡。不知怎的,一个身材魁梧、肌肉发达,具有超常能力的强力战士形象浮现在他的脑海中。西格尔如获至宝,立即从床上跳起来,在绘图本上画下了几幅草图。隔天早上,西格尔从家里出来,狂奔过12个街区,来到他的好友乔·舒斯特的家里,向他展示了自己昨晚的杰作。舒斯特对西格尔的创意非常感兴趣。两人立即着手为这个"强力战士"创作连环漫画脚本。有意思的是,按照西格尔最初的构思,这个"强力战士"是一个野心勃勃的征服者,妄图靠自己的超能力统治全世界。但在反复推敲之后,他们还是觉得让他做一个拯救世界的英雄会比较好,并将他命名为"SUPER MAN"。两人还为其精心设计一套"内裤外穿"的招牌制服。

在完成初稿之后,西格尔和舒斯特开始为超人寻找买家。他们先是给报纸和杂志投稿,但却屡遭退稿。原因是,报刊编辑们大都认为这部作品过于前卫(用现在的话叫"重口味"),当时读者很难接受。贝尔报业辛迪加(Bell Syndicate)在给他们的退稿信中写道:"我们要的连环漫画是那些能够最大限度受到读者欢迎的,但感觉上《超人》似乎并不属于此类。"还有人干脆说《超人》不过是"一件尚不成熟的作品"。

直到五年之后,麦克莱尔报业辛迪加(McClure Syndicate)的编辑谢尔登·迈尔(Sheldon Mayer)无意中发现了西格尔的《超人》。慧眼独具的迈尔对这部漫画非常欣赏,立即推荐给了上司盖恩斯。恰巧,DC漫画公司的达菲尔德正准备推出一套新的漫画集。于是,他打电话给盖恩斯,希望从盖恩斯那里弄到一些好的素材。盖恩斯便顺水推舟,把《超人》介绍给了达菲尔德。对于《超人》的作者西格尔和舒斯特,达菲尔德并不觉得陌生。此前,DC漫画公司出版的漫画集里,曾选用过他们创作的《撞击布拉德利》(Slam Bradley)、《联邦人》(Federal Men)等作品。达菲尔德最终答应出版《超人》漫画,但要求西格尔和舒斯特必须对现有的画稿进行修改,限三个星期内完成13页,并答应按照每页10美元的价钱支付稿酬。

"《超人》系列"的主角是一个来自氪星球、具有超能力的外星人。在他还是个婴儿的时候,便乘坐太空船来到地球,并被善良的肯特夫妇收养,取名为克拉克·肯特(Clark Kent)。长大后,他发现自己拥有地球人不具备的超能力。为了掩饰身分,克拉克从偏僻的小镇来到了大都市,并在《星球日报》担任编辑,从而结识了年轻貌美的女记者露易丝·莱恩。从此以后,每当城市的安全和秩序受到恶势力的威胁时,总会有一个披着斗篷、身着紧身衣的超人英雄及时显身,拯救那些陷入危机中的人们。不过,大多数情况

下，超人的主要任务都是英雄救美。

起初，超人身上明显带有古罗马角斗士的痕迹。他拥有常人根本无法企及的强大力量，轻轻一跃便能跳到 40 英尺高处。即使被子弹击中，也能靠身上的肌肉反弹回来。只是，超人刚出道时并不会飞，只能在高楼大厦间跳跃。至于，媲美火车速度的飞毛腿和能穿透障碍的 X 光透视眼等等，也都是后来才加上去的。

“《超人》系列”最先在《动作漫画》(Action Comics)上刊出。不过，当时为了节省版面，讲述“超人”身世来历的开篇部分被有意删减。直到一年后《超人》漫画专刊正式推出时才补上。虽然达菲尔德并不指望《超人》能够大红大紫，但当《动作漫画》的发行量急速攀升到 25 万册，而且有越来越多的读者只是为了《超人》才购买《动作漫画》的时候，达菲尔德马上对营销策略做了调整。超人成了画册封面上雷打不动的主角。

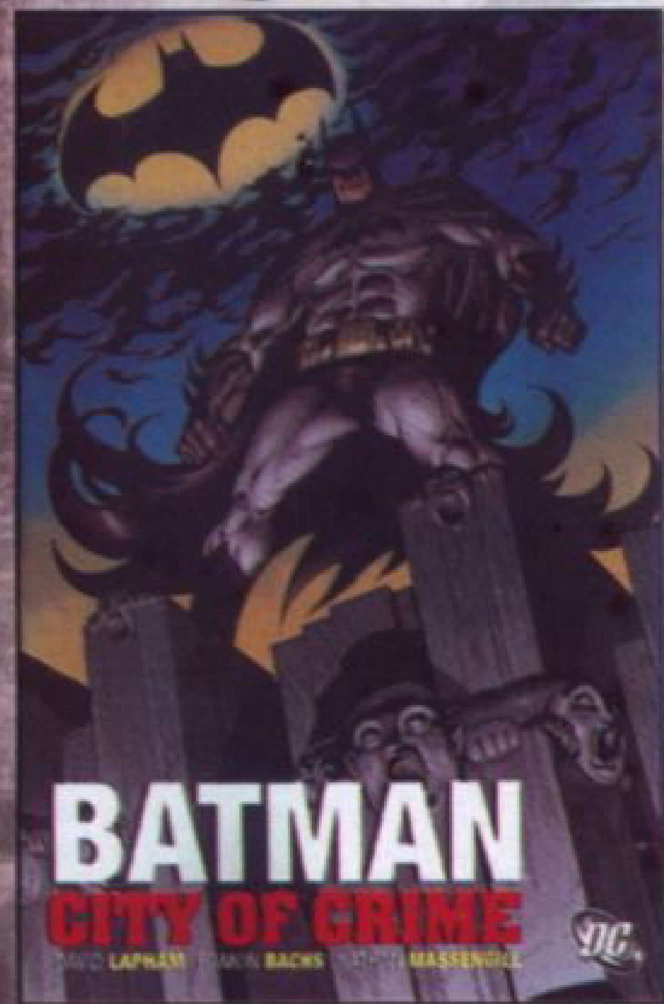
1939 年 1 月 16 日，《超人》开始在报纸上连载。到 1941 年，已经有超过四百种报纸每日连载《超人》漫画。而以超人为主题的动画片、电影和电视剧，更是在此后的半个世纪中层出不穷。毫不夸张地说，超人已经成为了一个时代的标志。

尽管《超人》让 DC 漫画公司成为了妇孺皆知的明星出版商，公司老板达菲尔德也赚到了大把钞票，但原作者西格尔和舒斯特却只能拿到每 13 页 500 美元的稿酬和少得可怜的一点版税。西格尔和舒斯特对此非常的不满。经过数年的不懈努力，他们终于要回了“《超人》系列”的版权。DC 漫画公司还不得不在所有的《超人》漫画上署名“西格尔与舒斯特创作”，同时在稿酬以外每年向两人支付固定数额的津贴。

超人是第一个在“黄金时代”获得成功的超级英雄。至于，他为什么会获得如此辉煌的成就？除去漫画家的天才创造力和发行商的丰富营销经验之外，或许跟超人克拉克 · 肯特的移民身分有关。美国是一个典型的移民国家，其社会文化也带有强烈的多元色彩。而被称为“美国梦”(the American Dream)的情结，便是这种多元移民文化的典型代表。所谓“美国梦”，简单的说就是那些在其他国家处于弱势地位的族群或个人，在移民到美国这个“自由国度”后，通过自己的聪明才智和艰苦奋斗而获得名誉、地位、财富的过程。后来，“美国梦”的适用范围又扩大到包括所有生活在社会中下层的普通美国民众。尽管能够实现“美国梦”的人，屈指可数。但作为国家精神的重要组成部分，“美国梦”是美国社会普遍认同的价值观。而超人的身上正体现了这种“美国梦”的思想——他来自外太空，父母曾经遭到当权者的排挤和迫害；他只身一人来到美国，在养父母的悉心照料下成长；步入社会之后，他一边勤奋工作，一边(隐秘的)利用自己过人的才能，维护正义，捍卫美国。需要指出的是，《超人》的两位作者都是欧洲移民的后裔，因而他们会选择“美国梦”这个能够激起普遍共鸣的兴奋点，也就不足为奇了。由此可见，好的漫画作品也需要深刻的人文内涵。



3 群侠降世：超级英雄大秀场



继超人之后，黄金时代的另一位超级英雄“蝙蝠侠”(BAT MAN)，于 1939 年 5 月在《侦探漫画》第 27 辑上首次亮相。其实，“蝙蝠侠”的原型早在 1934 年时就已经开始构思，只是作者鲍勃 · 凯恩(Bob Kane)并没有意识到这个漫画创意的商业前景。直到超人大获成功之后，凯恩才又重新把他找出来，用了一个星期的时间，编绘出了《蝙蝠侠》的样稿。

据说，蝙蝠侠外形的设计灵感来自意大利著名艺术家达 · 芬奇(Da Vinci)绘制的飞行器草图。而在把这位超级英雄定名为“蝙蝠侠”之前，凯恩还曾考虑过“鸟侠”(Bird Man)、“雕侠”(Eagle Man)和“鹰侠”(Hawk Man)等名称。最后，还是达 · 芬奇一句名言“记住，蝙蝠是人类最好的飞行模型”，让作者凯恩决定用“BAT MAN”这个名字。至于，蝙蝠侠那个招牌式的蒙面造型则是来自于对“义侠”佐罗的模仿。此外，作家比尔 · 芬格(Bill Finger)也为“《蝙蝠侠》系列”的创作提供了帮助。漫画中，蝙蝠侠居住的哥谭市就是由他命名的。

蝙蝠侠原名叫昆布西，出身于一个显赫的富豪家庭。在他很小的时候，父母被歹徒所杀，变成了孤儿，由管家抚养长大。长大后，他发誓为铲除罪恶而战。于是，他便化身为穿着蝙蝠装的蒙面豪侠。除暴安良，制裁法律的漏网者成了他最重要的使命。

与超人相比，蝙蝠侠更加人性化，是一个没有超能力的超级英雄——这也正是他的魅力所在。而蝙蝠侠用于对抗邪恶的主要工具是各式各样的科技发明，其中最为著名的就是那辆万能蝙蝠车。后来，作者凯恩在编辑的建议下，尝试性的为蝙蝠侠配备了一位名叫罗宾的青年助手。据说，这么做是为了争取更多的青少年读者。结果，蝙蝠侠漫画的发行量整整翻了一番。于是，罗宾也由临时演员转为了正式角色。

到 1939 年秋天，各种以超级英雄为主角的连环漫画已经遍布全美各地的报刊贩售点。读者们的旺盛需求，令出版发行商们兴奋不已，纷纷涌向这个新兴的市场热点。随之而来的是，由于原创力量不足导致的稿源紧张，有些出版商为了求取短期利益，选择了抄袭、剽窃的手法。发行商福克斯 · 菲切斯(Fox Features)推出的《奇侠》(Wonder Man)系列漫画便与 DC 漫画公司的《超人》如出一辙。为此，DC 漫画公司将《奇侠》的发行商告上了法庭。这也是美国漫画史上的首例版权纠纷诉讼案。最终，《奇侠》不得不在仅发行一期后，无限期休刊了。

同在这一时期，DC 漫画公司的主要竞争对手“及时漫画”(Timely Comics)公司推出了《神奇队长》(Captain Marvel)系列。这部漫画曾创下了 140 万份的超高发行量，风头一度盖过《超人》。但手握超人和蝙蝠侠两位超级英雄的 DC 漫画公司，仍然是业界的主导力量。他们在 1941 年 2 月，推出了《世界最佳漫画》(World's Best Comics)。在这部漫画集中，超人和蝙蝠侠首度联手出击，合力打击黑恶势力。而在此之前，转投 DC 漫画公司帐下的马科斯 · 盖恩斯，在 1939 年 11 月 30 日出版了新漫画集《闪电漫画》(Flash Comics)，号称是“世界上速度最快的人类”的超级英雄闪电侠在这套漫画中首次露面。

据统计，到 20 世纪 40 年代初，在美国每个月有超过 5000 万人次阅读漫画书，其中绝大多数都是男性读者。为了能够进一步拓展市场空间，漫画出版商们开始尝试推出以女性超级英雄为主角的连环漫画作品。由威廉 · 莫尔顿 · 马斯顿(William Moulton Marston)博士创作、哈利 · 彼得(Harry Peter)编绘的《神奇女侠》(Wonder Woman)系列，就是其中最成功的一个。它不仅打破了此前男性对于超级英雄形象的垄断。更为重要的是，她的出现彻底重构了漫画世界中的两性秩序，使女性角色不再只是男英雄们的附庸，充当被保护、被拯救的对象，而真正成为漫画故事的主宰。因而，当《神奇女侠》系列漫画于 1941 年底在《全明星漫画》(All Star Comics)上推出后，受到了众多女性读者的热烈欢迎。1942 年 1 月，《神奇女侠》改在《耸动漫画》(Sensation Comics)





杂志上刊载。

1941年12月7日，日本海军联合舰队偷袭美国海军太平洋舰队驻地珍珠港，美国随即对德意日法西斯轴心国宣战。从此，美国正式成为第二次世界大战的参战国。二战的到来，使战争情绪和爱国主义迅速成为美国社会生活的“主旋律”。就连漫画中的超级英雄们也纷纷加入保卫美国、反对纳粹的行列。其中，最著名的当属乔·西蒙(Joe Simon)和杰克·卡科(Jack Kirby)联合创作的《美国队长》(Captain America)系列漫画。

美国队长于1941年3月开始在《及时漫画》杂志上刊载。漫画的主角是一个本名叫史蒂夫·罗杰斯(Steve Rogers)的青年。在参加了政府组织的特别训练计划后，他从一个普通人变成了无往不胜的超级战士。而他那身“星条旗装”更是迎合了当时众多美国民众的欣赏口味。

最让意想不到的是，人见人爱的米老鼠竟然也在这一时期披上了战袍。1942年10月，一部结合了卡通形象与超级英雄风格的漫画《超级老鼠》诞生了，堪称是动物卡通版的“超人”。不过，米老鼠的这次转型并不算成功，不久后便在市场上销声匿迹了。

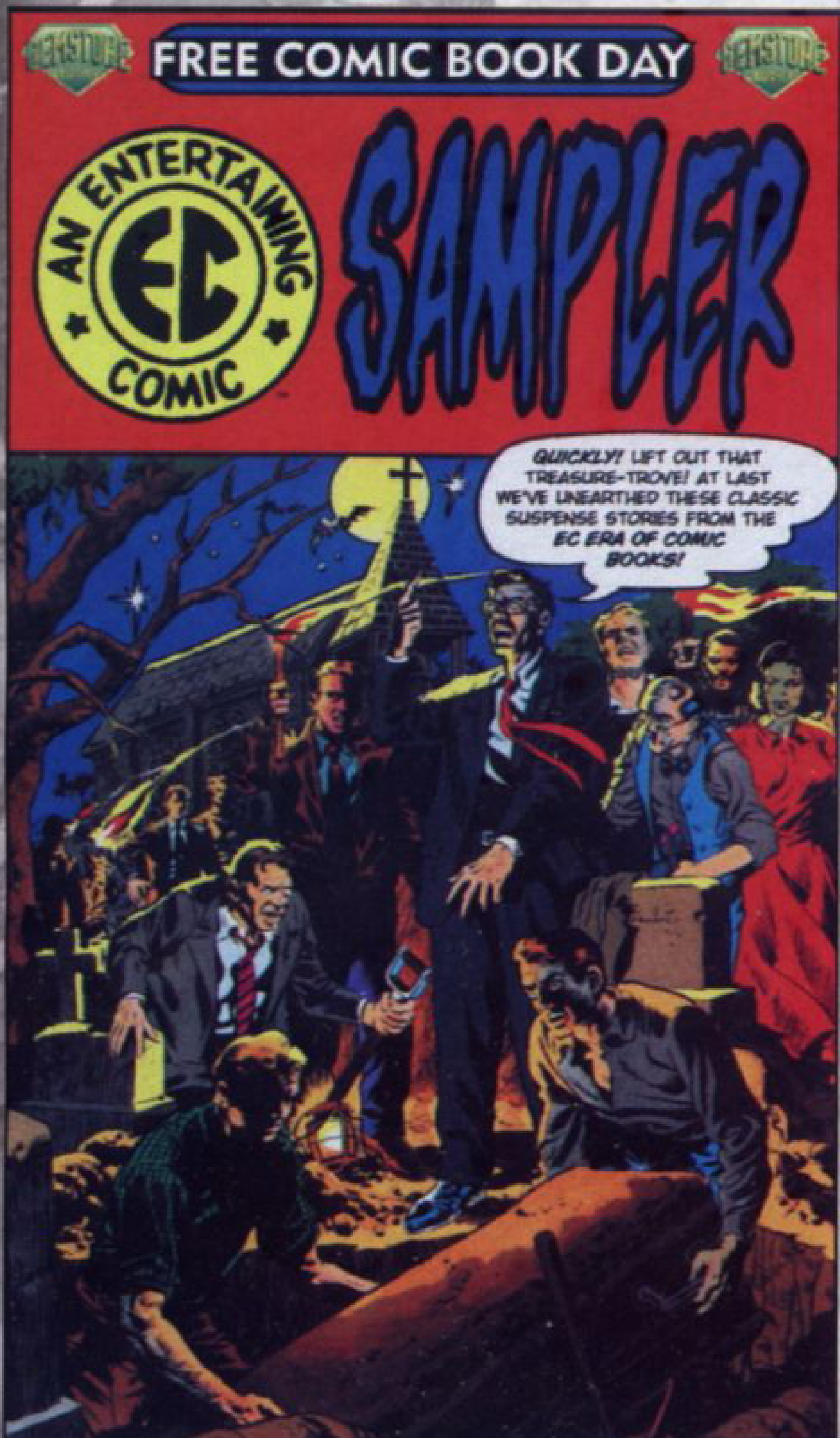
超级英雄可以说是美国连环漫画的主流题材，而此类漫画作品能在当时的美国社会上广受欢迎，也绝非偶然。事实上，它是漫画艺术与美国文化碰撞的必然结果。美国文化的核心就是所谓的“个人主义”(Individualism)。这是一种以崇尚个人奋斗和强调优先保护个人利益为要旨的文化。出于这种文化背景，特别是在上世纪30年代的大萧条和第二次世界大战给美国社会带来剧烈冲击的情况下，人们欣赏和渴望“救世主”式的超级英雄，将他们看作是希望和力量的象征。因为在现实世界中找不到这样的人物，于是人们便转而在杜撰的世界中寻求精神寄托。

4 污名化：英雄漫画的蜕变

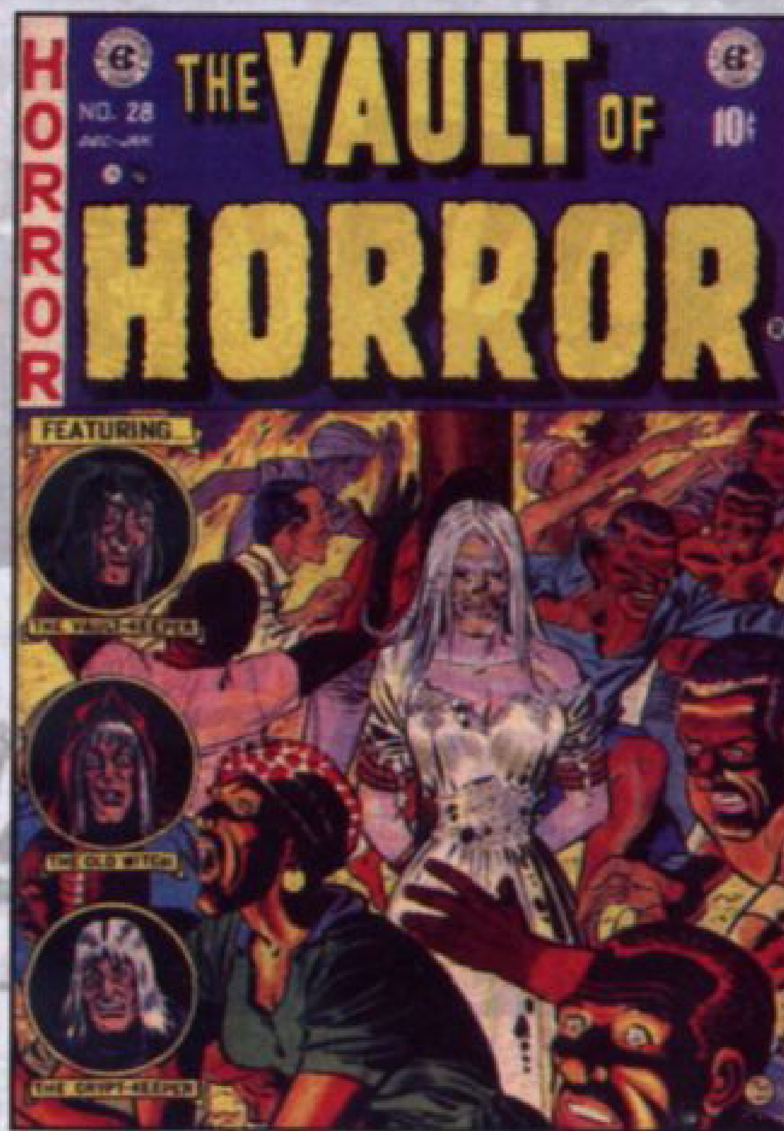
就在美国漫画业尽情享受着“黄金时代”的辉煌之时，一股“反漫画思潮”开始在美国主流社会中形成，并最终成为了终结“黄金时代”的决定力量。

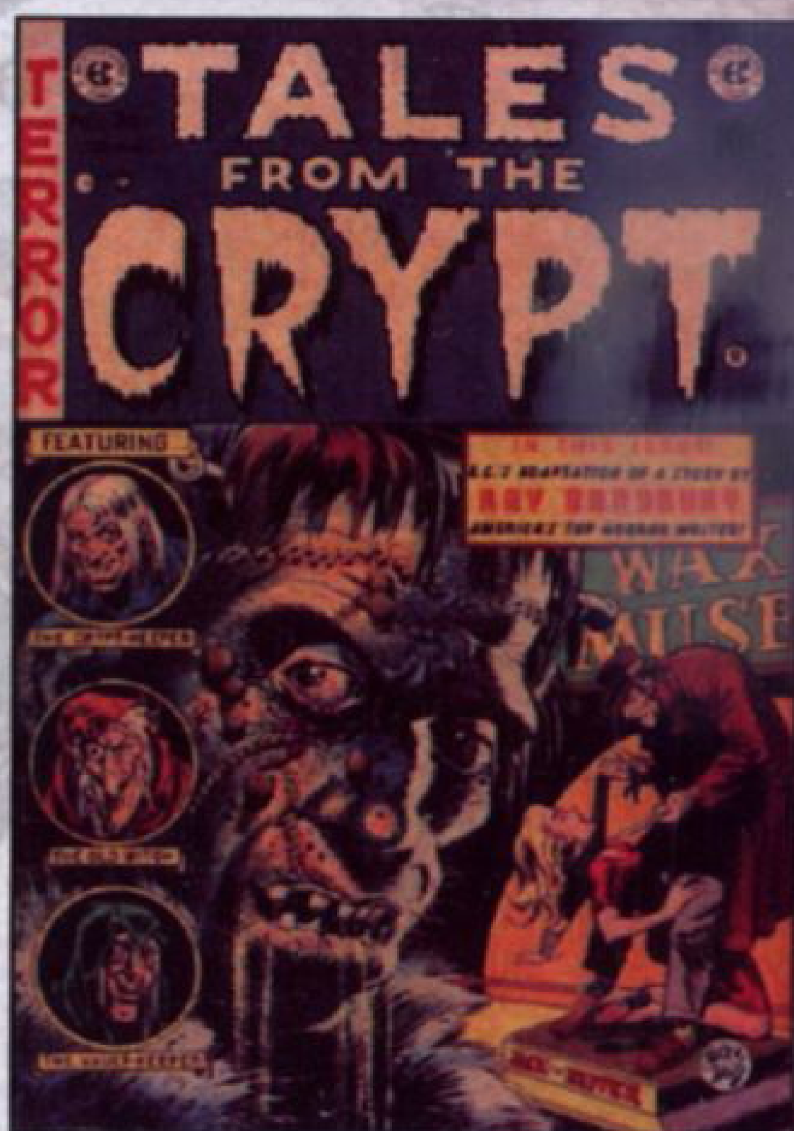
所谓“反漫画思潮”，指得是在20世纪40年代中期渐趋成形的一股以“连环漫画中的不良倾向危及青少年身心健康”为由，主张限制甚至取缔漫画出版的一种思想主张。这种思潮的出现有其深刻的历史和社会背景。

当时的美国社会正由战前“罗斯福新政”时期的自由主义思想占主导地位，转向右倾保守化。而随着漫画出版业的发展和漫画读者群的日渐壮大，促使主流社会开始关注和研究这个新兴的亚文化领域。但真正导致“反漫画思潮”大行其道的，恰恰是漫画业自身发展缺乏自律，以及未能与主流社会舆论进行有效沟通。



二战结束之后，随着大批军人复员返乡，曾经是漫画出版业最大主顾的军方，停止了大批量订货。美国漫画业随即因产能过剩，跌入萧条期。与此同时，大量题材相似、内容雷同的漫画作品让读者陷于审美疲劳之中，使持续近十年的“超级英雄热”开始降温。各大漫画出版商逐渐转向多元化发展，相继出现了教育漫画、科幻漫画、西部漫画、奇幻漫画等新漫画类型。另一方面，一些漫画出版商为追求短期利益，放任暴力、色情等不良因素充斥于漫画作品之中。从而，引起了社会舆论的强烈反弹。EC漫画(EC Comics)公司就是这样一家深陷舆论漩涡当中的漫画出版商。





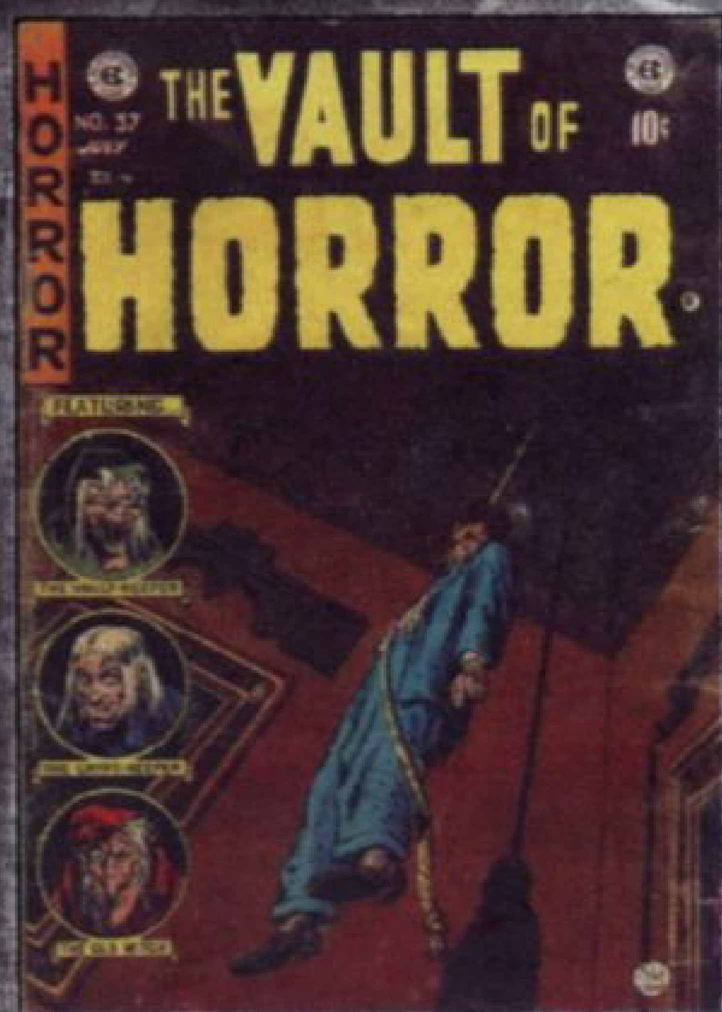
EC漫画公司的前身是美国漫画业界“元老”马科斯·盖恩斯在退出DC漫画公司之后自行创建的一家漫画出版公司。这家公司原名“教育漫画”(Educational Comics)，后改名为“EC Comics”。

1947年，马科斯·盖恩斯因划船事故，不幸罹难。其子威廉·盖恩斯接替亡父，掌管公司事务。与他的父亲相比，威廉·盖恩斯的营销策略要激进得多。在他的领导下，EC漫画公司旗下的漫画杂志全面转向盈利前景看好的暴力犯罪题材，先后推出了《国际罪案巡查》(1947年)、《正义漫画》(1947年)、《犯罪斗士》(1948年)、《反罪案战争》(1948年)、《罪案漫画》(1950年)、《邪不压正》(1950年)等多套连环漫画集。这些作品原本是沿袭了“打击犯罪、伸张正义”的传统漫画模式。但随着市场竞争的不断加剧，暴力画面和色情场景占据了越来越大的篇幅，使得犯罪题材漫画的低俗化倾向越来越严重。同一时期，福克斯·菲切斯公司推出的一份名为《女性犯罪》的漫画集，甚至公开打出了“儿童不宜”的字样。

面对漫画业愈演愈烈的不良倾向，主流舆论的讨伐之声不绝于耳，对“反漫画思潮”起到了推波助澜的作用。1950年，美国联邦参议院发表了“关于漫画对青少年造成不良影响”的调查报告，进一步促使“反漫画思潮”向全国蔓延。人们用谈论毒品的口吻来谈论漫画，家长和老师们开始组织各种抵制漫画的活动。联邦和各州的立法机构也相继推出了一些限制漫画销售的法规，查禁、乃至当众焚毁漫画书的事件也屡有发生。

不过，所有这些似乎都没有引起美国漫画业界的足够重视。威廉·盖恩斯掌控下的EC漫画公司甚至挑衅性的推出了内容更加偏激的《恐怖世界》、《神鬼恐惧》等惊悚漫画作品。这些漫画不但大大增加了暴力和血腥场面的分量，而且公然挑战社会道德底线，将十恶不赦的罪犯塑造成“英雄人物”。尽管这些漫画的销售业绩出众，但这种授人以柄的做法让EC漫画公司和整个美国漫画业界都付出了沉重的代价。

1954年春，弗雷德里克·沃瑟姆(Frederick C. Wertham)博士的《引诱无辜》(Seduction of the Innocent)一书出版。沃瑟姆博士当时是耶鲁大学法学院(Yale Law School)的讲师，长期从事青少年心理健康与犯罪问题研究，在美国政界也有相当高的知名度。由于他坚信“充斥着暴力和阴暗内容的漫画，是助长青少年犯罪和社会混乱的根源”，因而他在著作中使用了大量牵强附会或缺之事实依据的论断。比如，他宣称，曾经接受过心理治疗的少年犯都曾坦言自己的犯罪行为与漫画有关，但却拿不出相关的病例记录；为了能够激起人们的义愤，他甚至毫无道理的指责《蝙蝠侠》中包含有宣扬同性恋的成分等等。总之，只要能让人们觉得连环漫画是导致青少年堕落的罪魁祸首，沃瑟姆博士便无所不言其极。但就是这样一本粗制滥



造的学术著作恰恰为当时盛行的“反漫画思潮”提供了理论依据，因而一经出版便得到了各界的支持和肯定。

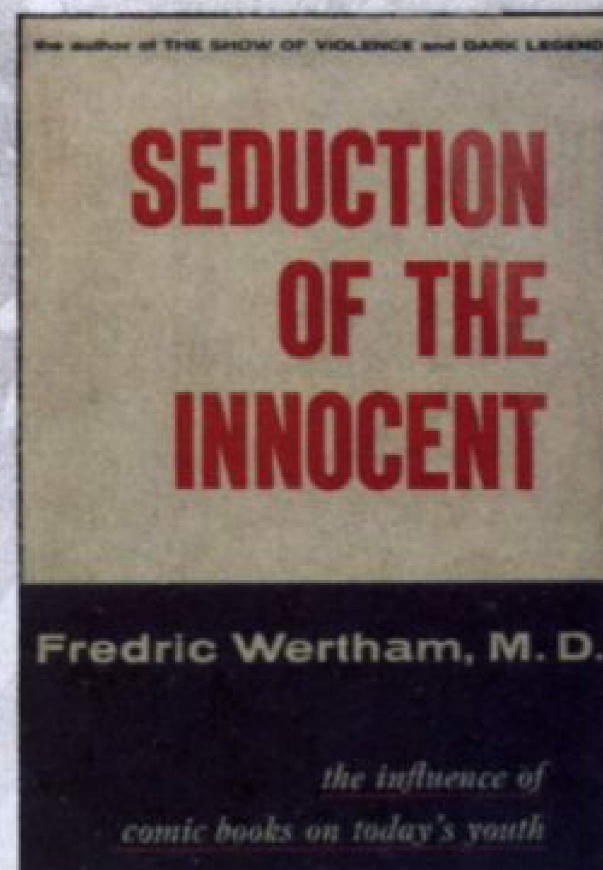
同年4月，美国联邦参议院青少年犯罪调查委员会召开听证会，专门讨论漫画对青少年的影响，沃瑟姆博士以证人的身份出席。他声称：漫画是玷污儿童纯真，引发少年犯罪的罪魁祸首，相对于漫画而言希特勒只是小儿科。“孩子们往往从四岁开始，就遭受到漫画的毒害。”他甚至要求马上禁止所有漫画书的出售。

虽然沃瑟姆博士的证词中，有相当一部分在今天看来，简直是荒谬透顶，但有一个事实不可否认——这也是沃瑟姆博士在听证会上反复强调——他的研究成果在这个领域中是独一无二的，所以应该被视为权威结论。这就意味着，沃瑟姆博士独占了所有“话语权”，再加上他的社会地位和个人声望，结果造成了一边倒的局面——无论是国会议员还是普通民众，都宁可相信他是对的。

尽管这次听证会没有能够形成一个明确的结论，但是主张对漫画业采取限制政策的主张在美国国会中占了上风。最终，联邦参议院要求颁发一个强制性检查标准，以杜绝漫画中一切可能毒害青少年和败坏道德的内容。迫于立法机构和社会舆论的巨大压力，漫画出版商们成立了一个名为“美国漫画杂志协会”（Comic Magazine Association of America：CMAA）的组织，并于1954年10月26日公布了一个《权威漫画准则》（Comics Code Authority：CCA），要求此后出版的连环漫画作品必须经由该机构审查通过，并在封面上加印“CCA”标志，方能上市销售。翌年，参议院通过报告，认可了美国漫画杂志协会的做法。一度沸沸扬扬的“漫画禁书风波”终于平息下去。

这次事件无疑对美国漫画业的发展产生了深远的影响。由于这个多少有些矫枉过正的标准，此前畅销的惊悚、警匪类漫画几乎绝迹；西部漫画中的牛仔们也不得不大幅收敛，肉搏和枪战的场面明显减少；甚至连搞笑动物漫画里的“暴力”举动也变得畏首畏尾。惟有内容平和的爱情漫画和科幻漫画，暂时守住了自己的地盘。许多出版社和漫画刊物因为发行量的急剧下跌而破产，许多职业漫画家迫于生计压力也不得不转行。美国漫画业元气大伤！虽然日后有所恢复，但终究还是没能重现当年的繁荣景象。





5 英雄复归：从“心”出发

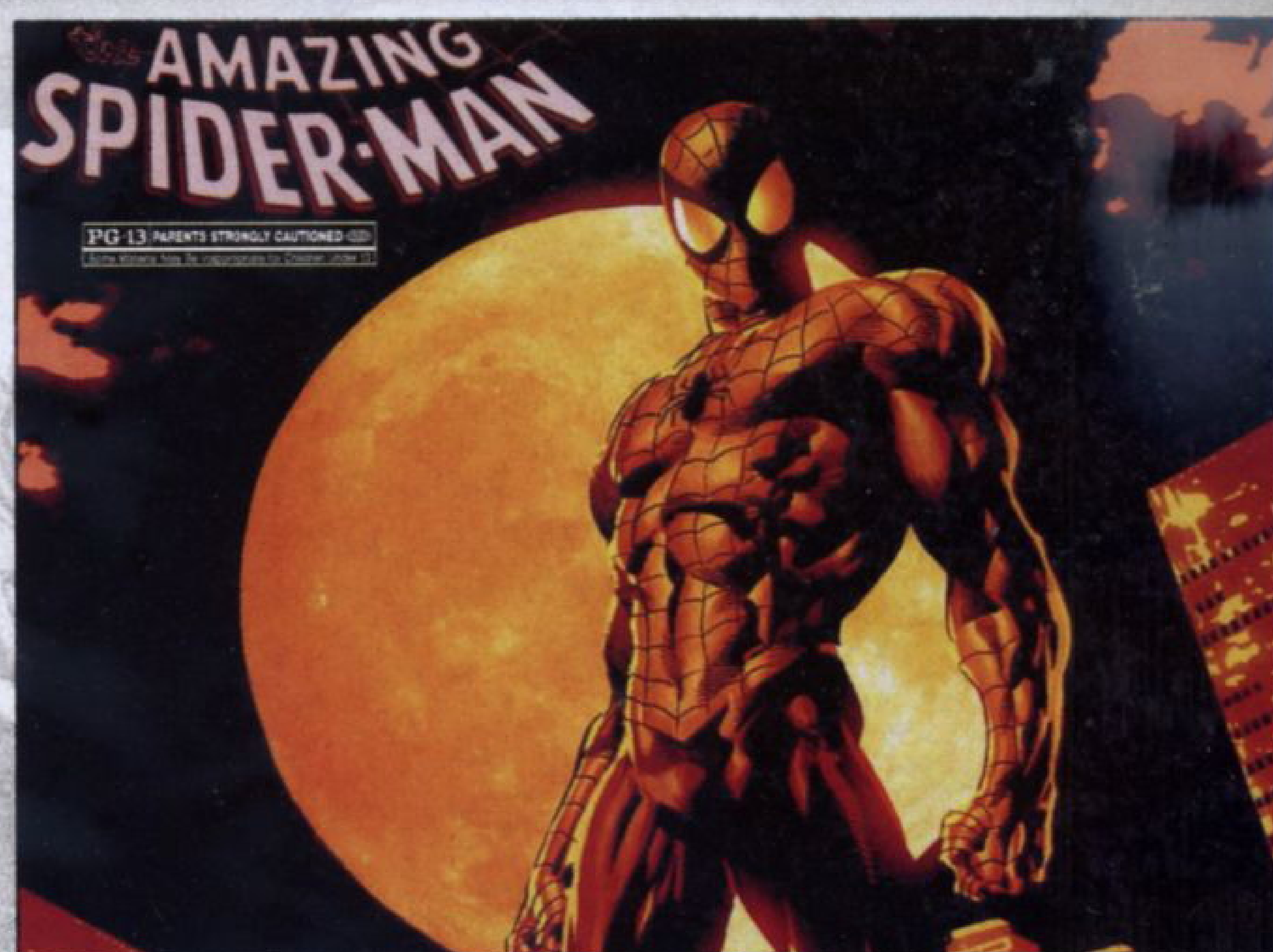
随着时间的推移，掌握着审查大权的美国漫画杂志协会（CMAA）的官僚化倾向日益明显。有人甚至指责协会已经蜕变为大出版商打压中小出版商、抑制竞争的工具。另一方面，一个名为“美国书商言论自由基金会”（American Booksellers Foundation for Free Expression）的组织以《权威漫画准则》“侵害言论自由”、“违反宪法”为由，坚决要求撤销审查制度。经过多年的反复拉锯，美国漫画杂志协会最终做出妥协，到20世纪60年代末、70年代初，《权威漫画准则》逐渐废弛。超级英雄的故事也开始回到美国人的生活当中。

1956年10月，在《秀场》（Showcase）杂志第四期上，新一代闪电侠正式登场，从而标志着超级英雄的复归。但这并不代表一切都已经恢复。事实上，此时的美国漫画业只能用劫后余生来形容。中小型的漫画出版社已经所剩无几，大型漫画出版公司的日子也不好过。马威尔（Marvel）出版社曾经是仅次于DC漫画公司的美国第二大漫画出版商。但自从《权威漫画准则》出台之后，马威尔出版社的经营业绩便一路下滑，到1957年时已濒临破产。恰在此时，与马威尔出版社签有发行协议的美国新闻公司突然要求解除合同，马威尔出版社顿时陷入困境。为了尽快摆脱“发行危机”，马威尔出版社的创始人马丁·古德曼（Martin Goodman）不得不委曲求全，向老对手DC漫画公司求助。最终，DC漫画公司同意让马威尔出版社使用自己遍布全美各地的发行网络，但附加了相当苛刻的条件。走投无路的马威尔出版社只得勉强答应。在此后的两年时间里，马威尔出版社利用原有的资源，陆续推出了几部漫画作品，但发行成绩都不能与鼎盛时期相提并论。



反观DC漫画公司，却在这一时期坐稳了美国漫画业的王者宝座。50年代末，DC漫画旗下的超级英雄们再度爆发，除了超人和蝙蝠侠这两大招牌明星之外，海底人（Sub-Mariner）、神奇女侠等相继复苏。1959年，《女超人》（SuperWoman）横空出世，发表在《动作漫画》第252期上。这不单让超人克拉克多了一个可爱的妹妹，而且也令DC漫画公司的“超级英雄军团”又多了一位魅力十足的女性。

不过，到了20世纪60年代，马威尔出版社经历了一段不平凡的“中兴时期”，新时代的超级英雄纷纷登场，而其中的关键人物就是颇具传奇色彩的漫画大师斯坦·李（Stan Lee）。斯坦·李生于1922年，17岁起便投身出版界，但真正让他声名鹊起却是在1962年的《惊奇幻想》（Amazing Fantasy）第15期首次登场的《蜘蛛侠》（Spider-Man）系列漫画。



故事的主角是一个名叫彼得·帕克（Peter Parker）的纽约青年，跟许多同龄人一样，平凡的彼得也有着许多成长的烦恼，生活也在不经意间缓慢地进行着。直到一次科学展示会上，彼得·帕克被一只辐射蜘蛛咬伤，从而获得了超能力。但他的第一反应并不是要成为锄强扶弱的大英雄，而是想成为一个靠作秀出名的电视明星。不过，刚刚拥有超能力的他却因为胆怯而放跑了一个窃贼，几周后，他的叔叔本被这个罪犯杀害。当意识到“能力越大，责任越大”后，彼得·帕克终于化身为蜘蛛侠，开始了他作为“正义伙伴”的征程。但是从他第一战开始，帕克就发现他在自己的私人生活和行侠仗义中游走而痛苦，甚至一度尝试放弃。他的敌人不断将他所爱的人置于危险之地，绿魔甚至杀掉了他的女朋友格温·斯塔茜（Gwen Stacy）。在受到这个悲剧的折磨后，他与玛莉·珍·华生（Mary Jane Watson）结了婚。最后，他甚至向全世界公开了他的真实身分。另外，在漫画里，他的蜘蛛丝不是如日后的影视作品中所表现的那样从手里喷射出来的，而是从一个自制的喷丝装备里喷出来的。

蜘蛛侠自诞生之日起就一直为漫画迷所喜欢，一方面是因为他那一身十分特别的装扮，另一方面则是他的角色特质充满了人性，他在生活上常为柴米油盐之类的琐事困扰，有时还要面临爱情困扰而不知所措，完全没有老派超级英雄那种不食人间烟火的“高大全”形象。而这样的形象反而给人以亲切感，拉近



向漫画杂志《黑魔术》(Black Magic)推销过漫画构思，但未被采纳。后来，两人在1959年创作了漫画《苍蝇侠》(The Fly)。

后来，一个偶然的机会让身为《惊奇幻想》主笔的斯坦·李获知了科比和西蒙的创意，在拿到老板的首肯后，李就开始和科比联系，然后科比向他讲述了当时正在构思的“银蜘蛛”。两人讨论了半天，李就让科比先画几张来看看。结果一两天后，当李看到科比的画作时，但并不满意，然后李转求于迪特寇，从而完成了蜘蛛侠的初稿。这样一来，作为蜘蛛侠的最初创意者科比和西蒙就被完全排除在外了。不过，史蒂夫·迪特寇在《蜘蛛侠》连载到第39期后离去，由小约翰·罗密塔(John Romita Jr.)接手，在接下来数十年里成为了《蜘蛛侠》的专署漫画家。

作品刊出几个月后，《蜘蛛侠》迅速窜红，成为当时最卖座的超级英雄漫画。最终，彼得·帕克甚至成为了一种文化现象，与民谣大师鲍伯·迪伦和切格瓦拉共同列为60年代美国大学校园中最受欢迎的革命偶像。其中一个学生当时接受采访时直言不讳，他之所以喜欢蜘蛛侠，是因为他“被不幸、缺钱和生活疑问等问题所困扰。简而言之，他就是我们中的一员。”这也许就是所谓能打动人心的力量吧！

到2007年为止，“《蜘蛛侠》系列”漫画先后推出了《神奇蜘蛛侠》、《新复仇者》、《动人的蜘蛛侠》、《好邻居蜘蛛侠》、《蜘蛛侠家庭》以及各种各样的主流“惊奇”漫画限量系列。还有一些属于外传性质，如《神奇蜘蛛女》、《终极蜘蛛侠》、《蜘蛛侠爱玛莉·珍》、以及儿童系列《惊奇冒险：蜘蛛侠》和《惊奇冒险：复仇者》。

除了“《蜘蛛侠》系列”，由斯坦·李创作的知名漫画还包括《超胆侠》(Daredevil)系列，《绿巨人》(Incredible Hulk)系列，《雷弓弹》(The Punisher)系列等等。



了他与读者的距离，从而获得了长久的生命力。

不过，关于《蜘蛛侠》的作者是谁，却还留有一桩公案。如今，《蜘蛛侠》的署名作者是斯坦·李和史蒂夫·迪特寇(Steve Ditko)。但业界也有传言说，斯坦·李在创作蜘蛛侠这个漫画人物的时候，并未参与很多。根据漫画家杰克·科比(Jack Kirby)的说法，蜘蛛侠的原始创意其实是他和乔·西蒙(Joe Simon)在50年代想到的，西蒙把他命名为“银蜘蛛”，科比则构思这个角色的超能力。当时，他们曾

6 在正义的旗帜下：超级英雄队出击



自从黄金时代开始，几乎所有漫画中的超级英雄都是单打独斗，即便偶尔有合作的情形——最典型的就是超人和蝙蝠侠，也都是暂时性的，甚至有时候还会相互较劲。这种情况到了20世纪60年代也有了改变，超级英雄队的概念诞生了。

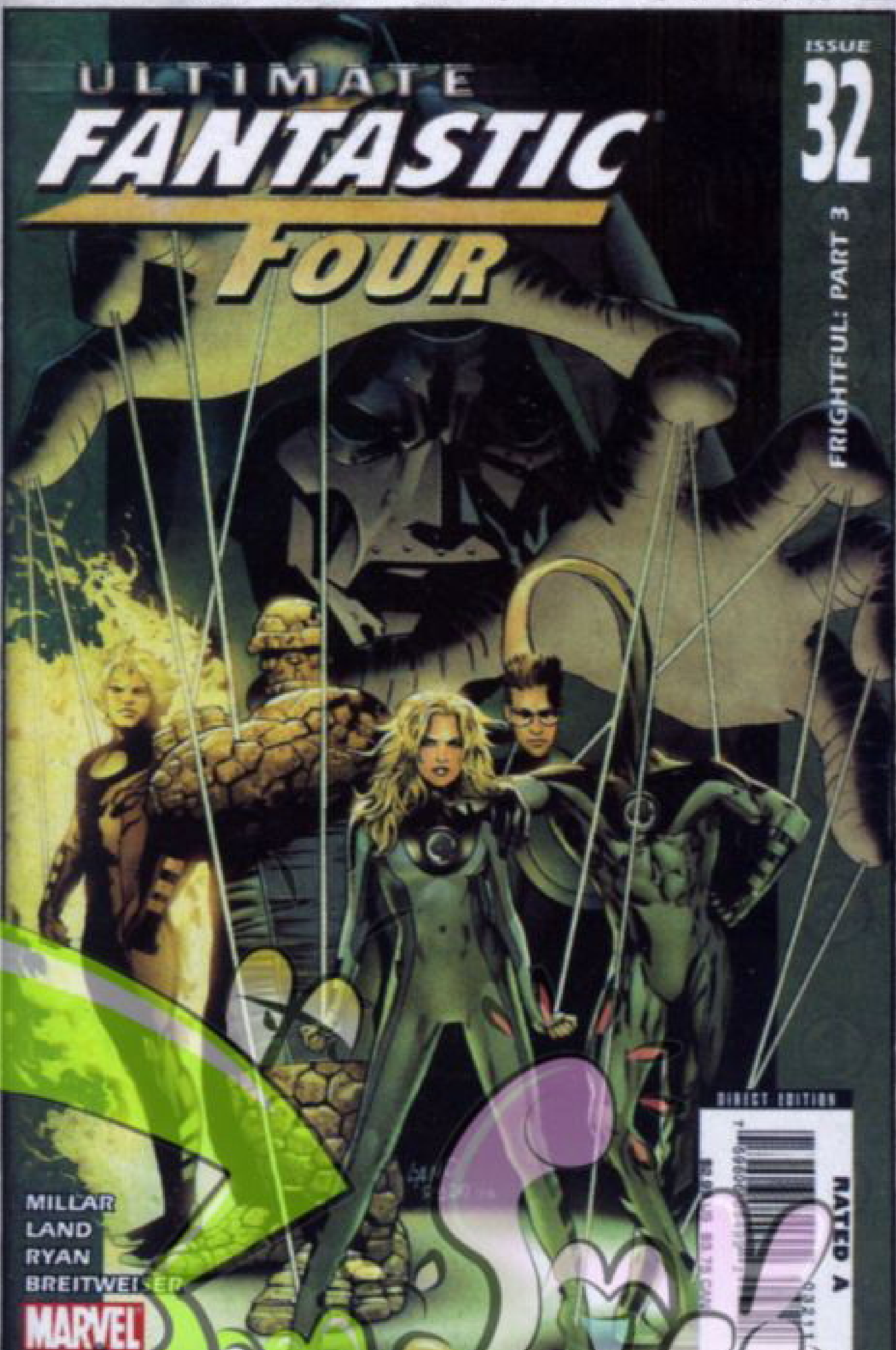
1960年3月，《美国正义联盟》(Justice League)在《胆大勇猛》(The Brave in the Bold)杂志第28期上首次亮相。这部集合了DC漫画公司旗下最具人气的超人、神奇女侠、海底人、火星猎人、闪电侠和绿灯侠(Green Lantern)等数位超级英雄。谁知，就是这一部“大杂烩”漫画，竟大获成功。不久之后，又推出了单行本。

《美国正义联盟》的成功让马威尔出版社大受启发。此前，马威尔出版社一直在积聚实力，准备东山再起。于是，他们便效仿DC漫画，在1961年9月推出了《神奇四侠》(Fantastic Four)系列。故事讲述的是四名宇航员在收到了宇宙射线照射之后，意外获得了超能力，换身为超级英雄，与形形色色的恶势力展开争斗。其中，小组的领队、同时也是发明家的里德·理查兹拥有了身体自由伸展的能力，并改名为神奇先生(Mr. Fantastic)；理查兹的女友苏·斯托姆则获得了隐身、创造力场的能力，改名隐身女侠(Invisible Woman)；苏的弟弟约翰尼·斯托姆则获得了控制火焰的能力，甚至可以用火焰笼罩全身，改名火焰人(Human Torch)；而飞行员本·格里姆拥有了操纵岩石的能力，自称岩石怪(The Thing)。

1963年，马威尔出版社的主笔斯坦·李和漫画家杰克·科比联手打造出被称为“60年代美国漫画巅峰之作”的《X战警》(X-Men)。《X战警》延续了自《神奇四侠》开创的“超级英雄队”模式，所不同的是《X战警》的主角大都是18岁上下、具有超能力的中学生，因而对青少年读者更具号召力。习惯上，把从1963年开始刊载的《X战警》称为“第一代”。这一代“X战警”共出版了66期，因为是双月刊，所以前后共历时九年。当1975年，第二代登场的时候，“X战警”已经成为了全美家喻户晓的著名漫画品牌。

“X战警”讲述一群怀有特异功能但并不为世人所理解的变种人，在X教授的号召下，成立了战警小组，一次又一次的保护人类与地球安全。岂料，由于人类对变种人怀有深切的成见，而对他们产生疑虑，甚至恩将仇报。尽管如此，X战警们最终仍然选择了坚守自己的使命。

与以往的超级英雄漫画不同，《X战警》最大的卖点就是团队成员间鲜明的个性特征。独眼龙(Cyclops)，本名斯科特(Scott Summers)，父亲是一名空军飞行员，他自幼便有着超乎寻常的异能，但





一次意外的空难事故，让他丧失了对自己超能力的控制，不得不靠一副特制的眼镜来帮助他控制自己眼中的激光束，以免误伤他人。独眼龙是 X 战警的领队，具有领袖气质。他的妻子名叫琴·葛雷（Jean Grey），也是 X 战警中的一员。一头红发的琴拥有超强的感应能力，能够读取他人脑中的想法，并且可以用意志力移动物体，甚至能凌空飞行。不过，这些超能力曾经让琴痛苦不堪。直到与 X 教授相遇，才渐渐学会了如何主导自己的异能，还与独眼龙坠入爱河，并结为夫妇，还被认为是 X 教授接班人的不二人选。

在 X 战警中，与琴同样深受欢迎的女性角色还有风暴女（Storm），是有着一头银发的黑人女子。她的超能力源自她的血统，其祖上是非洲古老部落的女祭司，能够呼风唤雨、发雷放电、御风而行。她的母亲原本是肯尼亚部落的一位公主，因为嫁给了一位美国摄影师才移居到纽约的曼哈顿。后来风暴女一家遭遇意外，父母双亡，她自己也患上了幽闭恐惧症。直到成为 X 战警中的一员，才有重新获得了生活的勇气。

金刚狼（Wolverine），本名罗根（Logan），曾经是一名 CIA 特工，后来成为了专职探险家。作为 X 战警中最富人气的角色，金刚狼个性刚烈、容易冲动，常常动作比思想快半拍，具有超强的视听能力与嗅觉，双手具有伸缩自如的铁抓，以及能够让伤口自愈的不死之身。金刚狼桀骜不驯、愤世嫉俗的叛逆形象，对许多男性读者十分具有吸引力，不少读者就是冲着他那苦命男子汉的风格，投以支持的一票，让他成为《X 战警》中拥有最多分支单元故事、外传，以及最高曝光率的一员。

尽管 X 战警们令人印象深刻，但要说起最不同凡响的超级英雄队，却非忍者神龟莫属。《忍者神龟》（Teenage Mutant Ninja Turtles）诞生于 1984 年，作者是凯文·伊斯曼（Kevin Eastman）和彼得·莱尔德（Peter Laird）。他们因为厌倦了那种十全十美的超级英雄形象，于是便决定创作一部以四个变异忍者龟为主角的漫画。为了能够成功发行这部漫画，他们不仅花光了自己的全部积蓄，而且还从亲友那里四处举债。他们的努力没有白费，《忍者神龟》的成功远远超出了他们的想像，尤其是在动画版播出后更是掀起了世界性的“神龟热潮”。

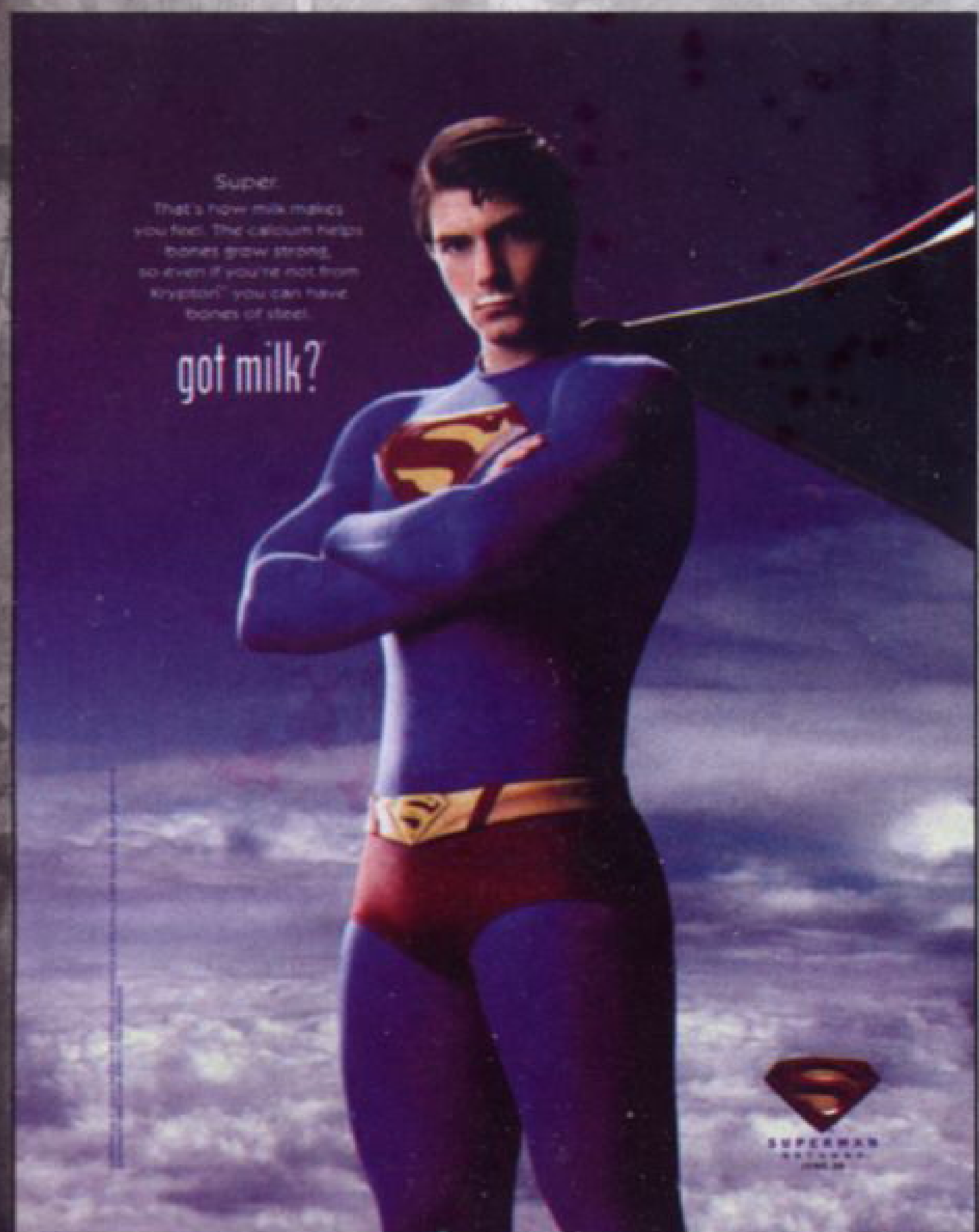
忍者神龟们原本只是 4 只可爱的宠物龟，后来被主人遗弃，冲进了下水道，并受到核电厂辐射的影响而产生异变成为人形。他们在异变成人之后，恰巧遇到了同样受到辐射污染异变成老鼠模样的武术家斯普林特老师。斯普林特给四只小龟分别以文艺复兴时期著名艺术家的名字命名为“莱昂纳多”（LEONARDO）、“拉菲尔（RAPHAEL）”、“多纳泰罗（DONATELLO）”和“米开朗基罗（MICHELANGELO）”。老鼠师傅斯普林特把精妙的东方武术传授给他们，在习得一身好武功，他们成为了纽约市内除暴安良的超级英雄。而在平时，他们则躲在下水道。比萨饼是他们最爱吃的食物。

自“神龟”面世以来，人气一路飙升，敏感的商家们立刻嗅到了赚钱的机会，纷纷找上门来，要求获得“忍者神龟”的形象使用权。就连日本游戏软件巨头 Konami 也决定把《忍者神龟》搬上电玩舞台。面对如此局面，两位作者也是喜不自禁。迄今为止，《忍者神龟》的全球市场价值已经超过 30 亿美元。



7 生财有道：超级英雄打造财富地图

漫画中的超级英雄大都有这样的共同点，平时都是看上去与你我无异的普通人，一旦危机来临就会化身为超级英雄，锄强扶弱、保卫和平。但是，超级英雄的始作俑者，无论是漫画家，还是出版社和发行商，甚至是周边厂商，都生活在现实中，需要衣食住行。那么，这些人又是如何靠着超级英雄们，过上衣食无虞的生活呢？



前面提到，马威尔出版社因为自身经营困难曾经不得不借助于主要竞争对手 DC 漫画公司的发行网络。1968 年，马威尔出版社解除了与 DC 漫画公司的发行协议。此时，马威尔出版社的漫画年销量已突破了 5000 万册，完全有能力与 DC 漫画公司一较短长。在与 DC 漫画公司解约之后，马威尔出版社和柯蒂斯公司签订发行协议。之后，马威尔漫画的巨大创作能量终于完全爆发出来。美国漫画业“两强争霸”的格局初露端倪。

20 世纪七八十年代，美国漫画业围绕着马威尔出版社和 DC 漫画公司这两大出版商，而其他的中小型出版社，如 Image、黑马、Fantagraphics、lave Labor 等只能起到补充市场需要的作用。美国漫画业就此步入成熟期，并逐渐形成了“漫画作者→出版商→分销商→读者”的一条龙商业经营模式，销售网络的规模和对读者群的覆盖面有了明显的扩大。在整个产业链中，出版社首先印刷和包装图书，之后将成品批发给分销商，由分销商将漫画运至各个书店或其他的销售渠道。



此外，70 年代出现的直接市场（the Direct Market）也为漫画图书的销售注入了强心剂。直接市场是一个由城市和大学区里的漫画图书专卖店所组成的商业网络，现已成为美国漫画商业的主流市场。由于相互依存非常紧密，经过长期的实践总结，美国主要的漫画生产商与主要的漫画分销售商达成了“不退货、高折扣”协议（big-discount，non-returnable agreement）。这种风险补偿机制是美国漫画发行业上的一个里程碑，已使出版商和分销商之间的利益分摊日益明确，减少了商业纠纷；同时将此模式复制到分销商与零售商之间，使得零售商也能得到更低的价格，这对广大读者无疑是个福音，因为漫画图书受众相对稳定，返购率高，所以库存积压只



是少量。

这种稳定的局面从 20 世纪 70 年代开始只维持了 20 多年。1994 年，马威尔出版社为了扩大公司利润，开始将其势力向发行渠道延伸。马威尔出版社收购了东海岸的独立漫画图书分销商、英雄世界漫画(Heroes World)图书发行公司。与此同时，马威尔向零售商提出了新的买卖条款：所有的零售商只能向英雄世界漫画图书发行公司进货，出版社不再将漫画发送给其他分销商。马威尔企图统治美国漫画市场的野心昭然若揭，结果自然是引起了美国漫画市场的大混乱。原先与马威尔签有协议的分销商纷纷调转枪头，与其他出版商签订新合同，原本与马威尔合作的钻石漫画发行公司成为了 DC 漫画公司的最大分销商。有两大巨头先出手，其他出版社也纷纷跟进，结果导致了市场混乱和漫画销售数量的下降。最后，由于零售商的联合抵制和低效率营销，马威尔在 1997 年春天重新开始与钻石漫画发行公司合作。由此可见，"有人的地方就有江湖"，现实出版界的恩怨情仇与超级英雄的漫画世界相比毫不逊色。

熟悉出版领域的人都知道，单靠出售漫画杂志和单行本，是很难赚大钱的。超级英雄漫画之所以能够发展成为一个庞大的产业，重点还是在以形象授权为基础的二次开发上。在这方面，美国漫画界与好莱坞片商的合作可以说是非常成功的。

其实，超级漫画改编成 TV 动画剧或动画电影早已屡见不鲜。只是，到了 20 世纪 80 年代末、90 年代初，随着 CG 技术的发展，真人电影的特效制作水平有了革命性的突破。漫画业联手好莱坞打造漫画英雄大片，成为新的趋势。

至于好莱坞为何会热衷于把漫画英雄搬上大银幕，原因有很多。首先，漫画人物的特色充满想像力，趣味性十足，改编为电影能够大大提高影片的观赏性；其次，漫画本身的表现形式，原本就是以图像呈现，很多时候与电影的分镜脚本相当类似，电影人在改编拍摄时可以有很多视觉设计上的参考。还有就是，漫画超级英雄们本身就拥有庞大读者群，改编为电影后，那些忠实 FANS 就成为了票房业绩的基本保证。

1989 年，《蝙蝠侠》被搬上银幕，票房收入超过 2.5 亿美元。此后，《超人》、《X 战警》、《蜘蛛侠》等久负盛名的漫画大作相继被改编成电影，无一例外地取得了票房佳绩。其中，由哥伦比亚三星制片公司(Columbia Tristar, USA)于 2002 年推出的电影版《蜘蛛侠》，全球累计票房总收入高过 8.7 亿美元。同年，美国漫画业的年产值也突破了 23 亿美元。"《蜘蛛侠》系列"在电影、游戏领域屡创佳绩，而今年，《蝙蝠侠 黑骑士》再创票房神话，成为叫好又叫座的典范，《蝙蝠侠》的游戏新作也将在不久后面市。

你可以在漫画上看到超级英雄，可以在电影院里欣赏超级英雄，可以在游戏机上"操控"超级英雄，那么要如何成为超级英雄中的一员呢？当然就是去参加以超级英雄为主题的漫画展。

在漫画英雄的世界里，有两个最重要的漫展，其一是美国圣地亚哥漫画展，其二是法国昂古莱姆漫画展。昂古莱姆漫画展(Angouleme Comic Fair)在每年的 1 月举行，是欧洲最重要的漫画展，也以欧洲的原创漫画作家为主。在这里展出的作品风格强烈、个性分明。因而，昂古莱姆漫画展被誉为"艺术气氛最浓厚"的漫画展。

相比之下，每年 7 月在美国举行的圣地亚哥漫画展(Sandi ego Comic con)就更像是一个嘉年华会。几乎全美的漫画公司都会参与，而且其他国家参展的漫画业者也为数不少。在会场上，有多得数不清的漫画作品呈现在你眼前，并且各式各样的漫画周边产品，例如海报、T 恤、同人作品、玩具、游戏等等，可以让漫迷们把对超级英雄的爱延伸到极致。而漫展上最能引人眼球的，除了让人拿到手软的赠品、贴纸、纪念章等等，还有就是超级英雄们的那些 COSPLAYER。

8 永远的超级英雄：新世代的崛起



如果说，"黄金时代"的超级英雄，如超人、蝙蝠侠，是无所不能的正义化身，是众人膜拜的偶像，70 年代的超级英雄背负了太多人性的羁绊，如蜘蛛人、X 战警，那么，进入 20 世纪 90 年代，漫画中的超级英雄又呈现出一股返璞归真的气息。托德 · 麦克法兰(Todd McFarlane)编绘的《再生侠》(Spawn)便是其中的代表。

故事的主人公再生侠，原名叫阿尔 · 史密斯(Al Simmons)，曾经是美国政府着力培养出来的最优秀的军人和完美杀手，他曾为他的上司执行过无数次残忍的暗杀任务。然而，一次在执行机密任务的过程中被上司设计烧死。怨念和对妻子的爱使他出卖灵魂给地狱的魔王，成为了地狱大军的头领，带着无穷的力量从自己坟墓的骨灰中重生。但最终他并没有彻底堕落为魔王的傀儡，他拒绝与天堂军作战，并选择与魔王战斗到底。

《再生侠》的作者托德 · 麦克法兰于 1962 年出生在加拿大，是新生代漫画家的代表。1984 年，22 岁的麦克法兰成为了一名职业漫画家，曾经受雇于马威尔和 DC 漫画两大实力出版社。靠着不懈的努力，他终于跻身漫画界的核心层，并于 1990 年成为《蜘蛛侠》漫画的主笔 。不过，麦克法兰却抛弃了这份"荣耀"，和一些志同道合的朋友另起炉灶，创办 Image 出版社，目的是"要开一家可以保证漫画家权益的漫画出版社"。然后，他创造了属于自己的漫画人物，也就是再生侠。创刊号于 1992 年发行，曾创下了 1700 万的惊人销量，这在两大出版商垄断漫画市场的大格局下，实在是一项空前的佳绩。此后，托德 · 麦克法兰又涉足了手办(玩具模型)、电影、动画、网络等方方面面。

1994 年，托德创办麦克法兰玩具公司，目的是希望能够最大限度地持有属于自己的原创角色的版权。多年来，公司已成为世界最大的知名玩具制造商。除再生侠之外，麦克法兰玩具公司还生产许多模型产品，包括 KISS 乐队、怪物史莱克、X 档案、Austin Powers (王牌大贱谍的主演)、潜龙谍影、Clive Barker、阿基拉、甲壳虫乐队、Army of Darkness、大白鲨、Rob Zombie、异型等等。



后记

有很多人把美式超级英雄漫画看作是一种烂俗，因为其中的构成元素实在是过于千品一律。他们多半身强力壮，穿着五颜六色的紧身衣，具有一般人没有的特异功能。他们中的绝大多数人都具有双重身分：一个是与你我无异平凡人，过着再普通不过的生活，另一个就是他们行侠仗义时的超级英雄形象。其实，也正是为有着双重身分，超级英雄们才不至于变成不食人间烟火的大罗神仙，并且为故事平添了许多戏剧冲突和看点，而找出他们背后的神秘档案也让众多漫迷乐此不疲。这或许就是超级英雄故事能够历时数十年，却仍然经久不衰的原因吧。

或许我们每个人的心中，都有一个超级英雄！

荒诞的世界·续

在上一辑的《游戏·人》中，我们为大家带来了一些着眼于现实的趣图，不过由于篇幅缘故未能在一期中全部刊登，这一期中，就让我们来一起欣赏一下这些迟到的画面。

文 玛娜 美编 NINA



1

主题：未来

谁也不能回答我们未来究竟会变成什么样，但是我们希望它能更加海纳百川、充满一切可能。在未来的野外，迁徙的动物会和卡车一起赶路；宁静的小镇上，随处可见外星人与各种生物的身影——当然，之前我们必须制定一系列完善的交通法规。【图1、2】



2

主题：原始人的浪漫生活

苦中作乐、自得其乐的心境非常重要，因为现在讲究的是适应环境，而不是让环境来适应。训练恐龙叼骨头、在原始世界的海岸边欣赏落日，只要一点改变，生活就会焕发截然不同的光彩——这个道理连原始人都明白。【图3、4】



3



4



5

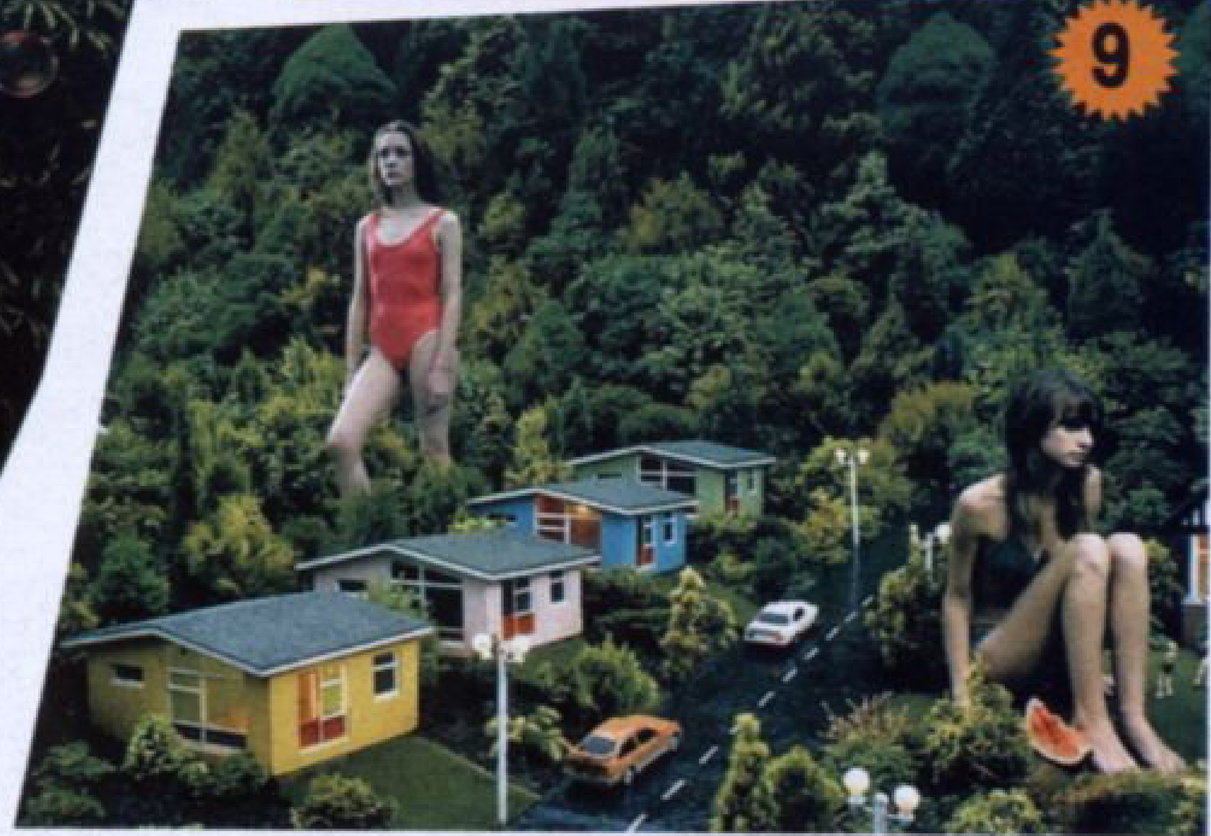
主题：非礼勿视，非礼勿听

说者无意，听者有心。是管好自己的眼睛，还是堵上别人的耳朵，图片清楚地刻画了出来，至于图片之外的故事，就交给我们自己去想像吧。【图5、6】



6







主题：小人国

让巨大的少女们来到小人国中会发生什么样的事情？只能装下一只脚的水池？轻轻一碰就会轰然倒地的住宅？还是那巨大与渺小之间奇妙的对比？很多设计师都喜欢在自己的作品中运用这样的元素，相信他们要的和我们一样，都是那第一眼就可以吸引看官的冲击力。【图9、10】



孩子的世界

随着年龄的增加，我们离小时候的自己越来越远，远到几乎无法想像当年的自己脑海中曾经构思出一副副多么神奇的景象。孩子的世界就是这样，闭塞、狭小到不允许任何成人侵占，转瞬即逝，但也广阔无际。当他们正在街角玩着无聊的游戏时，我们是看不到的——从那些小脑袋中绽开的美梦世界。【图7、8】

幻想

谁能知道沉没在海底的自由女神像讲述了什么样的过去呢？或许这个连阳光也无法照到的地方隐藏着又一段《人工智能》式的凄美故事，或许在灾难中有着《后天》式的警钟，一切就交给我们的幻想吧。【图11】







主题：孤独

真正的孤独是什么？相信很多人都会告诉我们，真正的孤独不是远离尘世的寂寞，而是身处人群之中，却如同异类一样没有人可以交谈的痛苦，相信这两幅图片就是对这句话的完美诠释。【图12、13】








西历 2003 年 6 月 6 日，一部名为《凉宫春日的忧郁》的轻小说，开始在双月刊《角川 Sneaker 文库》上连载，甫一登场便人气直升，更是在当年的第八届 SNEAKER 大赏中捧走了空悬五年的大赏宝座。新人作者谷川流的名字开始频繁出现在人们的视野里，而本人却直到被猫狠狠地抓了几道才能相信这一事实，至今仍"因当时精神冲击过大而造成了部分记忆的丧失。"

同年，银河系资讯统合思念体在暂定名为"地球"的银河系边境星系第三颗行星表面出现了异常资讯亮点。从弓状列岛某一区域所喷射出来的资讯火花，瞬间覆盖了整颗行星，并朝行星外的空间扩散。与此同时，位于不同时间平面上的未来世界发现在该位置出现一个巨大的时间断层导致时间回溯不能，此事件导致了极大恐慌，各国开始派出调查员前往该时间平面，试图了解这一异常现象的成因。而在世界的各个角落，有一些人发现自己获得了认知并进入闭锁空间的能力，并逐渐结成名为"机关"的神秘组织与其战斗。



超解析！Preview



文 杨的万历红 编 果子狸 美编 木仙

一个名叫凉宫春日的少女开始改变世界，而此时，世界对此尚一无所知。

改变世界的涼宫春日

西历 2006 年 4 月，由原作小说改编，京都动画公司负责制作的同名动画《凉宫春日的忧郁》开始在日本岛内的 11 家电视台的深夜时段进行放送，以高水准且稳定的制作和重视呈现原作的人设博得一片叫好，甚至连素来被视为改编动画天敌的原作党也对其赞不绝口。众望所归地夺得了第 11 回神户动画大赏的电视动画部门大奖和主题曲奖、第 10 回文化厅媒体艺术祭动画部门审查委员会推荐作品赏之后，2007 年更在被誉为“动漫界的奥斯卡”的东京动画 Awards 大赏中被授予电视动画部门优秀作品赏。

同年 5 月，沉寂已久的地球表面再次爆发出周期性持续的资讯风暴，与其一同出现的是闭锁空间的再度活跃化。凉宫春日升入北高中学并成立全名为“世界を大いに盛り上げるための凉宫ハルヒの团”（Sekai wo Ookini moriagerutame no Suzumiya Haruhi no dan），中文为“让世界变得更热闹的凉宫春日团”，简称“SOS 团”的谜样团体，开始了她愉快热闹的高中生活。



世界开始为这个叫凉宫春日的少女而改变，而此时，她对此尚且一无所知








天上天下，唯我独尊

SOS团入社指南书



如果你是一个从一开始就不相信圣诞老人的唯物主义者，想要享受普通而单纯的校园生活，那么当某一天校门口的兔女郎笑吟吟地把写着“我们SOS团正大募集这世界上所有不可思议的事。欢迎过去曾经历不可思议事件的人，或是现在正面临不可思议、谜样现象的人，以及有预感不久的将来一定会经历奇幻事件的人踊跃向我们咨询。我们会尽力替你解决问题。不过，普通的不可思议事件恕不受理，一定要让我们觉得相当惊人的不可思议事件才行。敬请注意。伊妹儿信箱如下……”的传单塞到你手里，请千万不要随手接过。后座女生的自我介绍无论多么惊世骇俗也不要回头搭讪，她是理板寸还是天然卷都和你无关，更不要随便和她提起改造世界之类的话题，那只会让你之后三年的高中生活一片黑暗……

以上，BY社团前辈阿虚的欢迎发言到此为止，还没有拔腿就跑的同学们，欢迎来到SOS团的世界。

“凉宫春日物语”这个超人气轻小说系列因各卷标题均为《凉宫春日的XX》而得名，目前已连载至第九部《凉宫春日的分裂》。动画《凉宫春日的忧郁》作为“凉宫春日物语”动画化的第一弹，剧情主要包括原作小说第一部《凉宫春日的忧郁》的全部、第三部《凉宫春日的烦闷》中除《竹叶狂想曲》之外的故事，此外也有收录第五部《凉宫春日的暴走》和第六部《凉宫春日的动摇》的部分内容，更有小说原作者为动画化特意增写的原创故事“在雨中的某一天”，剧情可谓十分充实。

人物设定方面，则忠实重现了原作插图伊东杂音（日本著名原画家，曾为多部游戏担当人物设定，同时也是大热轻小说《灼眼的夏娜》的插图作者）柔和鲜明的画风。

故事以普通高中一年生阿虚的视角，描述了以谜样少女凉宫春日为中心的SOS团轻松刺激的校园喜剧生活。开学第一天便赫然放出“我对普通的人类没有兴趣。你们之中要是有外星人、未来人、异世界的人、超能力者，就尽管来找我吧！”这样狂言的凉宫春日在所有人眼里都是个不折不扣的怪人，而不幸坐在她前座的男主角阿虚因为命运的召唤而鬼迷心窍地和她随意地搭了几次讪，却从此将自己推入了不幸的深渊——因为阿虚一席话而决定放弃等待、主动出击的凉宫在某次英语课上拍案而起决定成立SOS团这一神圣组织。随着她的魔爪伸向校园各处，原本只是无口眼镜娘、巨乳萝莉和谜样转学生的团员ABC纷纷露出自己不为人知的一面，而确凿是个普通人的阿虚，却成为了凉宫大明神改变世界的关键人物——这样乱七八糟的设定，到底要把世界折腾成什么样？

如右页所示的这样一群人，个个拉出来都可以做一个大长篇，故事的复杂程度也就可想而知了。偏偏负责制作的是出了名的“京阿尼”（京都动画的昵称），除了素来为业内称道的高水准之外，其恶搞程度也是无人可出其右。第一话播出的时候便让许多人跌破了眼镜——抖动的粗糙画面，最低级的分镜错误，随处可见的穿帮和NG，以及主角那紧张到僵硬的对白，让人如坠五里雾中。最先反应过来并拍案叫好的不是别人，正是向来对改编作品横挑鼻子竖挑眼的原作读者：这不是别的，正是原作小说里SOS团为了校园祭拍摄的自制电影啊！作为贯穿第一部后半的线索，这部电影的剧情完全是跟随着春日毫无节制的妄想信马由缰荒腔走板，真正成品的效果可能连作者本人都不能完全把握。但这样一个不可能的任务却被京阿尼满不在乎地在第一话就抛出来胡闹，连外行人拍摄的小错误都模仿得惟妙惟肖，不得不佩服京都动画的实力和勇气。第二话开始回归正统，从阿虚的独白开始，深度的拿捏和节奏的掌握都堪称完美，即使是原作的死忠FANS也不会有任何的违和感，而对于手势、语气这样小细节的忠实还原更是细致得让人感动。

正当一片好评如潮的时候，京都动画又兵行险着——从第四话开始，故事的顺序完全陷入暴走，前后两话的故事完全没有任何关联，只能从每话开始前的一小段前情提要和次回预告里阿虚和春日两人报出的不同话数里得到一点提示。虽然很快就有热心的观众根据原作剧情整理出了正确的顺序，但是对于当时追看连载却没有看过原作的大部分观众来说这真是一场头脑风暴，也因此引来了不少诟病，最直接的反应就是“看不懂”。

对于这样安排的原因，各方众说纷纭，有的说是因为动画只是到第三卷的剧情（目前连载到第9卷），中间还跳过了几个章节，第一卷的剧情结尾就是动画的最后一集，所以要是按照小说剧情的顺序来正常放的话，动画就不能做一个有震撼性的结尾了；有的说是因为原作小说就是这种跳跃式的风格，因此在动画制作的时候京都动画刻意以这样的方式去贴合原作读者的阅读体验；有的说，剧情的走势是跟随凉宫春日的心情从高潮到低谷排放，以呼应“忧郁”的关键字；更有甚者，说如果把播放顺序和真实顺序当成坐标来看，这样的排列组合正好能够形成一架飞机的图案……当然，大部分人的观点还是：这纯粹就是京都公司为了让看不懂又不甘心的观众去买重新排序的DVD版本的圈钱手段！

对此，制作方的反应是狡黠的一笑：没办法，谁让这部作品的超[illegible]监督是天上天下唯我独尊的凉宫春日大人呢？

团员介绍

团长 凉宫春日

声优： 平野绫



春日主义

西宫市北高中学一年五班学生，虽然成绩优异体育万能容貌姣好身材一流，但那糟糕的性格和怪异的行动却被所有人敬而远之。个性冲动而极端的她做事完全随性而为，不经大脑，而且好胜心极强，完全不听他人的意见，时常作出两手叉腰的女王样POSE，早期更有公然在男生面前换衣的大胆行为。对阿虚非常重视，甚至达到"在这个世界上惟一想要和自己在一起的人"的程度，平时却对其颐指气使随意打骂，十足的傲娇个性。

原本只是个平凡女孩的她，因为在小学六年级时随父亲一起去看一场棒球比赛的时候发现"世界上原来有那么多人"这一事实，从此对原本习以为常的日常生活感到极端无趣和绝望，由此开始试图改变自己以便过上向往的有趣人生。在国中与所有向她告白的男生交往一遍（时间从一周到五分钟不等）后，怀抱"普通人太无趣了"这样的极端想法，对于日常人际交往完全不感兴趣的她开始做出各种怪异举动试图引起外星人的注意，由此成为众人口中的怪人，却一直未能如愿，因此每天都十分忧郁。但她不知道的是，在她这些看似徒劳无功的行动中，世界已经开始围绕她转动。具有随自己意识改变世界的力量，被一部分超能力者看作创世神一样的存在，本人却对此一无所知。

关键字 傲娇，女王，神

团员1号、打杂 阿虚

声优： 杉田智和



西宫市北高中学一年五班学生，本名不详。虽然据其国中时代的好友佐佐木说阿虚的本名听起来非常高贵，但流传于世的却只有这个得名于婶婶的通俗绰号。人如其名，无论长相、个性、成绩还是经历（遇到春日之前）都十分普通，家庭成员包括双亲，十岁的妹妹和一只名为"三味线"的野猫。年少时也曾憧憬遇到不可思议的事件，但如同寻常人一样已经渐渐习惯并接受平凡的人生，却因为遇到了凉宫春日而改变了原本波澜不兴的人生轨迹。SOS团中惟一的正常人（因此显得更不正常），因此也是SOS团中惟一会反抗凉宫春日的存在，虽然大部分时间这种非暴力不合作的小规模抵抗运动显得非常软弱无力……日常工作是各种苦力杂役和随时吐槽，虽然一直对被拉入SOS团这一事实抱怨不迭，但实际上却比任何人都重视团员之间的羁绊。

身为普通人的阿虚因为众所周知的原因而多次身处险境，但在事件面前不但没有显得无力，还往往成为解决事件的关键，甚至多次穿越时空在世界崩坏的关头力挽狂澜，将一切带回正轨。实际上，不管是在地上写自创的文字试图召唤外星人，想要"让世界变得更加热闹"，还是成立SOS团，凉宫春日的每一个重要举动都和他有着密切的关系。虽然被公认为凉宫春日改变的关键，却同时被一再证实"确实是个普通人"，这样矛盾的设定使得他成为这个故事最恰当的叙述者。曾用假名"约翰·史密斯"与三年前刚刚引发世界异变的凉宫接触，这也成为他们之间最初和最后的羁绊。

关键字 吐槽，平凡，重要的人

团员4号、副团长 古泉一树

声优： 小野大辅



一树主义

西宫市北高中学一年九班学生，最后入团却被迅速提升为副团长，足见其手段之高明。三年前因凉宫春日引起的世界异变导致一小部分人突然获得了在因春日的精神压力造成的闭锁空间中与进行破坏的谜样精神体"神人"进行战斗的能力，因为"谜样转学生"的身分而被春日拉入团的他正是超能力组织"机关"派来守护凉宫春日的超能力者。脸上总是带着让人捉摸不透的微笑，是个狐狸一样的腹黑角色。

因为春日的关系而获得了超能力和对于现存世界的特殊认识，他认为凉宫拥有足以改变世界的能力，甚至可以称之为这个世界的神。由于其肩负的任务就是守护凉宫春日，防止其因为心情不好而毁灭世界，因此对于凉宫的一切提案都举双手赞成，甚至不惜动用组织财力自编自导自演一出孤岛迷失谋杀案来满足春日对于"神秘事件"的向往。通常是站在远景看热闹的存在，却可能是最清楚凉宫春日真实身分的人。战斗姿态为红色发光体，日常工作是清除因为凉宫的情绪波动而产生的"神人"。

关键字 腹黑，组织，超能力

团员2号、文艺社社长 长门有希

声优： 茅原实里



长门主义

西宫市北高中学一年六班学生，文艺社社长兼惟一社员，在凉宫单方面侵占文艺社活动室作为SOS团基地的同时作为教室的附赠品强制入团。真实身分是由统治银河系的资讯统合思念体所创造的"与有机生命体接触用联系装置外星人"（机关称之为TFEI终端机）。三年前资讯统合思念体观察到地球上发生的由凉宫引起资讯奔流现象，认为其中包含对于自律进化已经达到瓶颈位置的自身继续进化的可能性，因此派遣众多外星人观察资讯奔流现象的源头——凉宫春日。长门有希作为其中一员被赋予了"三无少女"人格，在待机三年之后终于以同学身分开始和凉宫春日发生接触。

把读书（收集资讯）作为惟一爱好的她具有操作资讯的能力，不仅能操纵无形的网络信息，也能通过改变资讯的组合次序来改变物质形态，因此具有在地球人看来如同魔法一般的强大能力。这样的能力不仅可以用来收拾各种因为凉宫春日的突发奇想而一发不可收拾的烂摊子，用来和同为外星人却试图杀死阿虚以刺激凉宫春日爆发的朝仓凉子进行超能力战斗，甚至还能借助凉宫春日的力量对世界进行全面重构，因此被阿虚称为"长门大明神"。原本戴眼镜，因为与朝仓的战斗而忘记修复之后，因为阿虚的意见而不再佩戴眼镜。世界重构事件中更是展现出其原本被认为应该不存在的"感情"部分，由此可以推断她并非是完全依照程序行动的机器人那么简单。

关键字 三无少女，眼镜娘，外星人

团员3号、吉祥物、女仆、副副团长 朝比奈实玖瑠

声优： 后藤邑子



实玖瑠主义

西宫市北高中学二年级学生，真实年龄不详的娃娃脸巨乳美少女，校内校外FANS无数，被称为"北高的小天使"。原为书法部成员的她被午休期间在教学楼闲逛物色团员的春日捕获，以"SOS团需要这样的巨乳萝莉作为吉祥物"为由强制入团。懦弱胆小的天然呆性格使得她面对春日的暴行毫无招架之力，多次被迫出卖色相以达成春日不可告人的目的，个性认真的她却对春日的各种无理要求都言听计从努力达成，使得将她视为SOS团精神绿洲的阿虚时常因为同情而对她作出保护行为，却间接导致春日心情恶化而引发各种各样的麻烦。

这样一个时不时泪眼婆娑的美少女的真实身分却是春日朝思暮想的未来人，作为未来世界不知名组织的调查员穿越时空来到春日身边，但由于在组织中的阶层低，没有任何特殊能力和权限，连稍微涉及保密内容的谈话也会被"禁止事项"所代替，对此十分苦恼。在社团中的作用基本就是泡茶和穿各式各样满足春日个人恶趣味的角色扮演服装，最常见的是女仆装扮。而在另一时间平面共存的成人版实玖瑠却是成熟稳重的美女，权限和能力也增加了许多，口头禅从"禁止事项"变成了"既定事项"，在故事中多次作为向阿虚提供线索的关键人物出场，也曾不慎泄漏关于自己的小秘密。

关键字 巨乳萝莉，杀必死，未来人

名词解释

吐槽 源于日本的漫才中的吐槽役（tsukkomi），类似于中国相声中的"捧哏"，大致意思是在同伴或朋友说场面话或大话的时候，故意说实话，揭穿对方，不给同伴或朋友任何面子，不过在很多时候，带有相当的戏谑和玩笑的成份。

三无少女 三无指的是"无口，无心，无表情"。无口指少言寡语，即使说话也就是最简单精练的回答；无表情指没有表情，看不到悲伤也看不到喜悦，有些冰冷且不为外界所动的感觉；无心和无表情的意思有相似之处，指没有感觉。

杀必死 从英语中的service（即为服务之意）而来，简单说就是'服务读者'的意思。一般而言是指在动画、漫画、游戏原本的故事剧情以外，提供增加作品娱乐等性质的情节。

腹黑 来源于日语的汉字词语。通常用来指表面和善温和，内心却想着奸恶事情或有心计的人。日语原意为表里不一、心地坏，即中文的"笑里藏刀"、"佛口蛇心"。在ACG界被当作萌属性广泛使用。

普天之下，莫非王土

在世界的中心呼唤凉宫春日



那仿佛就是一夜间的事。秋叶原街头的巨大看板上赫然是她嚣张跋扈的身影，各类动漫资讯志的卷首页末上俨然是她目空一切的眼神，门户网站的专区里流传的是她颐指气使的电波——“凉宫”风暴席卷而来，你还没回过神，已然被裹挟着一去千里。“轰动”一词已经不足以形容它的影响力，“爆炸”才是差强概括这场汹涌浪潮的标签。“凡有井水处，言必称凉宫”已经成为了动漫爱好者的共识，各种周边甫一推出即连夜宣告售罄，各类同人作如雨后春笋般迅速占领了各大 BBS 的置顶位置，每集动画刚刚推出即有人连夜转录翻译发往世界各地的视频网站，漫展上戴着团长袖章的女孩子拉出来真的可以组成一个加强团……可以说，只要搭上“凉宫”这条大船，便断然没有亏本的买卖。凉宫春日，这个二次元少女的一颦一笑都牵动着世界的目光，简直要让人发出“当年真是戏，如今戏如真”的惊呼：一切如她所愿，这个世界真的开始以她为中心转动了。

只属于凉宫春日的时代，从此展开。







幕后功臣

说起这部动画的成功，几乎可以说是一个奇迹。很难想象，这样一部区区 14 话的深夜档动画能给日本，乃至全世界的动漫圈带来如此大的震荡。虽然原作小说是负有盛名的人气作品，但轻小说改编早已不是什么新鲜的话题，因为制作和理解问题受到原作拥趸恶评如潮的负面新闻也早已是司空见惯的事。这部作品之所以会在推出之前就备受瞩目，其中一个重要的原因，便是负责制作这部作品的，正是大名鼎鼎的京都动画公司。

被 FANS 们爱称为“京阿尼”的京都动画，前身是成立于 1981 年的“京都动画工作室”，如同字面一样，总部设在环境优美的京都宇治。在众多制作小组都把总部设立在商机丰厚的东京的今天，京都动画从一开始就流露出了悠然自得的高士风骨。创办者八田阳子曾经在手冢治虫大神的工作室里担任动画完稿上色的工作，与夫婿八田英明婚后迁至京都宇治，开始承接日升社（SUNRISE）等大型动画公司的完稿外包工作，1985 年正式成立公司，1986 年成立作画部，1987 年借由承包龙之子制作公司的 TV 动画《赤色光弹》而正式跨入动画制作的领域。

自 1990 年代中期以降，京都动画已经具备独立制作动画的所有环节的能力，包括演出、作画、完稿、背景、摄影等等，并开始承包一些长篇动画中部分集数的统筹制作，同时也承接游戏外盒设计等业务。凭借着高品质的制作水准，京都动画很快在业界建立口碑，成为日升社等大牌公司的长期合作伙伴。动画导演楼井仪三郎曾经表示，由于京

龙之子

提起龙之子，大家可能比较陌生。这家成立于 1962 年的老牌动画厂商是日本动画界元老之一，在上世纪七八十年代的全盛时期推出过《天空战记》、《宇宙骑士》、《超时空要塞》等多部名作，在日本动漫业界的地位和口碑堪称卓绝，当年的许多工作人员，像大河原邦男、高田明美、押井守、天野喜孝等人，现在都是国际上的大师。但是龙之子公司从 80 年代开始进入事业低谷，很长一段时间都没有推出有影响的作品，有实力的工作人员纷纷自立门户，40 周年纪念作《鸦 KARAS》也是在公司被日本玩具业巨头 TAKARA 收购 2 年后才完成。值得一提的是，后来当《赤色光弹》的制作人石川光久脱离龙之子自立门户成立 I.G. 龙之子（也就是后来大名鼎鼎的 PRODUCTION I.G.，其代表作《机动警察》、《攻壳机动队》等均被奉为神作）遭遇经济危机的时候，京都动画不忘当年的提携之恩伸出援手，在业内被传为一段佳话。









都的作画品质特别高，甚至有制作公司为了等待京都有空档而调整动画的制作时间表。而京都精致优美的画风也在游戏厂商中获得一致好评，从而为其以后承接多部游戏改编作品打下了伏笔。

俗话说，十年磨一剑，这句话用在京都动画身上真是再恰当不过了。2003 年，京都动画终止了大部分的统包业务，开始以独立制作公司的身分站上了动画制作的第一线。2003 年推出的第一部独立制作动画，由轻小说改编的《全金属狂潮 2　校园篇》便引来一片喝彩，2005 年的《AIR》更是让很多原作拥趸都惊为天人。《AIR》是日本著名 GALGAME 制作公司 KEY 社的"成名三部曲"之一。一般来说，由 GALGAME 改编的 TV 动画通常只是作为衍生产品，由于制作经费有限，所以水准普遍不高。但是在京都动画的努力下，短短 12 话的作品几乎每一个画面都精致细腻，开创了后来的一贯风格——以现实风景和人物为基础仔细描绘，再加上对于改编作品的处理以尽量忠实呈现原作风味为最高指导原则的态度，使得一向以挑剔出名的 KEY 社 FANS 惟一的抱怨就是"长度太短"，其制作之完美可见一斑。而担任这部作品导演的，就是后来那个在 STAFF 名单里跟在"超 · 监督凉宫春日"之后出场的一行小字：石原立也。

有了优秀的制作班底和出色的故事原案，《凉宫》的成功似乎是顺理成章的事。但如果仅仅是这样，在"14 话完，DVD 绝赞好评贩售中"的完结字幕之后，可能就不会再有这一波胜过一波的余震了。《凉宫春日的忧郁》之所以能在 2006 年超强春季番（包括《樱兰高校男公关部》、《寒蝉鸣泣之时》、《银魂》、《校园迷糊大王》2 季、《黑礁》、《xxxHOLIC》、《NANA》、《水星领航员》等上百部力作）中以黑马之姿杀出重围成为风头无二的王者，除了跌宕起伏的剧情和精致细腻的画面，更值得称赞的，是整个制作团队在每一个细节上体现出来的敬业，和对原作的尊重。

其次，在人物表现上，导演石原立也力图能够避免一般动画中"人物头上冒汗珠，或者额头上画井号表示生气"这种公式化的做法，而是采取了更加近似于真人的表情，真实还原了原文中"把嘴巴嘟得像鸭子一样尖"的描述。片中几首主题曲除了旋律轻快动人，朗朗上口外，歌词也有如主人公心灵独白一般贴合故事，因此也获得了第 11 回神户动画大赏的电视动画部门主题曲奖。

说到这里，有一个人的名字不能不提，那就是负责动画系列构成与演出工作的山本宽。

山本宽，1974 年 9 月 1 日出生于大阪府，动画演出家。毕业于京都大学文学系的他从 1998 年的《创造者加鲁》开始在京都动画中担任演出助手，此后更是参与了京都大部分主要作品的演出工作，以流畅细腻的分镜、丰富生动的说故事能力见长，每每带给观众们深刻印象。

不过山本宽之所以被许多 FANS 追捧，主要还是因为他耍宝搞怪的强大功力，前文提到过动画版《凉宫春日的忧郁》大胆采用小说中虚构的 SOS 团原创电影《朝比奈实玖瑠的冒险》作为动画第一话（第零话），便是此人的手笔。作为一名富有才华和经验的演出家，他成功地再现了原作中许多难以表现的场面。例如原作中长门和朝比奈分别向阿虚解释自己身分的时候都有着大段充斥专有名词的冗长独白，非常容易让人感到枯燥，但一旦漏听又会导致后面情节难以串联。针对这一点，山本宽采用了非常符合两人性格和谈话内容的绘制方法：对于长门的平铺直叙，用类似于 MV 的蒙太奇镜头和大量关键文字穿插帮助观众理解其谈话要点，而对于朝比奈那充满少女风格的解说，则采用了优美的风景画面来解释其"时间平面"的理论。不过有得便有失，在原创剧情《雨中的某一天》一集中长达 3 分钟的长门有希读书实况及背景广播，就被批评为"强烈的实验手法"甚至"偷工减料省预算"的行为，好在生性散漫的山本宽对此毫不在意，甚至还在之后一部作品《幸运星》第四话《干劲的问题》里利用这一点狠狠地涮了自己一把。总而言之，山本宽的加入使得凉宫春日的校园生活多了许多亮点，而其中最值得一提的，应该就是片尾的那段 SOS 团团舞。

据山本宽本人说，这原本只是他在 2001 年参与人气动画《热带雨林的爆笑生活》的制作中受到片尾那段欢乐舞曲的启示，一时兴起编排的一段舞蹈。作为片尾曲《晴天好心情》的配套画面播出的这段舞蹈情节，一经播出却引起了巨大的轰动，很多人开始竞相效仿，成为各类漫展的压轴好戏。这样的反应让官方喜出望外。动画结束之后，官方更是推出了完整版的 SOS 团团舞片段视频作为 DVD 版本的花絮，后来更是在官方演出中邀请了为三位女主角配音的美女声优们表演了真人版，把这一热浪推向了高潮。

动画与现实场景对比











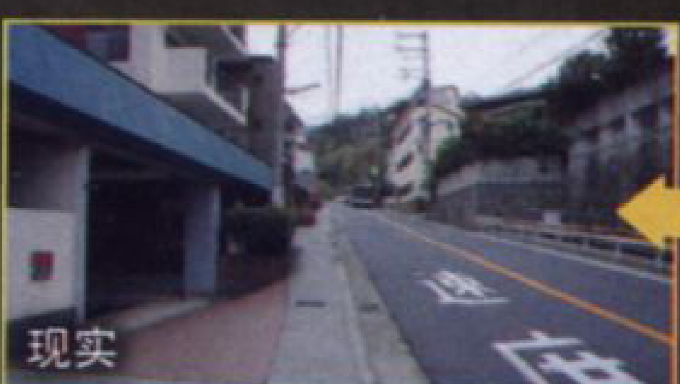


















剧中大部份场景取自兵库县的西宫市，SOS 团每次校外活动的集合地点"光阳园车站"则是取自市内的甲阳园车站，而剧中的县立北高等学校，也是取自兵库县立西宫北高等学校，原因不是别的，正是因为这间学校是作者谷川流的母校，也是作者对于校园生活描写的原型。在这些对比中，足以看出京都动画的敬业精神。

SOS 团团舞

这是由 SOS 团团长兼超监督凉宫春日所编制。此舞表面上是一只单纯、表扬团长的团舞，但实际上却是发放洗脑电波的魔法仪式。当此舞的录影片段被放在网上时，数十名外国人看后就被洗脑，并模仿片段中的舞步跳起来。另外，网上更盛传此舞可解除被其他党教洗脑的效果。

——摘自《不信我者死信我者不得好死之伪基百科》









凉宫春日性别反转系列















率先在NICO上兴起的"凉宫春日性别反转系列"将同人作的气氛推到了高潮——凉宫春树、虚子，这些由网友原创却又与原作有着千丝万缕联系的角色的活跃度直接反映在了C70那让人拿到手软的凉宫同人本上。

动画Web2.0模式



将书中SOS团所制作的官方网站重现在现实的因特网上。除了模仿完全没有设计网站才能的阿虚所制作出的粗陋网页外，网站还会随着各话的播出而有所更动，比如《神秘信号》播出后，本来SOS团的团徽便根据剧情改为了"ZOZ团"。在2006年12月18日至21日其间，为了将《凉宫春日的消失》的剧情反映出来，官方的网站因此而"关闭"了三天。在其他的网站里也放置了剧中凉宫春日拍摄的、朝比奈的角色扮演照片，不过却没有直接的超链结，而是需要由爱好者自行发现，这样的设计在凸现原作特色的基础上进一步激发了网友的热情。

这就是网络的特点和魅力，如同核爆炸一样的原理使得任何一处的信息反馈都能如同波浪一般引起成片的连锁反应，而凉宫在这样一个风口浪尖堪堪成为了一个引爆点，最终如同蝴蝶效应一般，掀起满世界铺天盖地的浪潮。

虽然在原作中被长门大神无情地宣判为"在不远的将来就会被废弃的原始情报交流体系"，但对于《凉宫春日的忧郁》来说，之所以能够红到这样的地步，网络的作用实在功不可没。可谓只要最新话播出，很快就有网友将其上传至网络，其中最主要的是著名的在线视频网站YouTube。由于动画只在地区电视台播出，因此YouTube上的动画便成为其他地区或海外的收视来源之一。但如果仅限于此，那么也只是单方面地扩大了观众人数而已。《凉宫春日的忧郁》之所以被称为动画Web2.0模式的先驱之一，就是因为在这部作品上真正实现了信息的互动和沟通。

以此为话题的讨论在2ch等各大论坛的动漫区热烈进行，根据原作背景及人物设定而衍生出的同人作品不断更新，大量由爱好者制作的MAD片被上传到网络……这些FANS的自发行为在不断扩大该作品的影响力的同时，也不断丰富着这部作品本身的内容。例如YouTube上数以百计不同版本的SOS团团舞视频，表演角色从真人、COSPLAY到其他动漫影视作品的人物包罗万象。

不仅是FANS，动画的官方网站也故意不采用一般动画网站的模式，而是直接



名词解释

MAD 电玩文化、动漫文化、同人文化界中的多媒体作品，得名于创始人之一的艺名"MAD岛川氏"。一般形式是一段有关内容的影片剪辑，配以作者喜欢的音乐，是近似同人MV形式的存在。不同的地方是MAD重点在于影片，对有关动画或电玩致敬，而相对同人MV的重点则放在音乐上。

2ch 日本最大的Web论坛，是一个非常巨大的留言板集合体。目前每日有超过一千万人次的流量，对日本社会的影响力与日剧增，最著名的相关案例为近年来引起轰动的《电车男》事件，其来源就是一个网名为"电车男"的青年男子，在2ch上发表的一个记录自己恋爱经历的帖子。

NICO NICONICO动画是NIWANGO公司所提供的线上影片分享网站，常被简称为niconico或nico等。与YouTube等线上影片网站相似，但NICONICO动画提供观赏者在影片上即时留言的功能，而且留言会以字幕的形式出现在影片上，更加体现出互动视频的特点，因此成为网上大量高品质mad的聚集地。

C70 第70届Comic Market。Comic Market是日本最大的同人志展会，简称COMIKET、CM，每年冬、夏两季各举办一次，从同人志到专业级COSPLAY应有尽有，是动漫爱好者们最盛大的节日之一。各地职业漫画家和业余漫画家都能在此自由发表或销售自己的漫画作品，动漫爱好者也可以在此贩卖和展示各种动画、漫画、游戏、小说的自费出版物及各种周边，是同人创作者们展示自己的绝佳舞台。2006年度夏季Comiket大会是第70届COMIKET，所以称为C70。









成功的内因

制作公司的厚积薄发，动画鬼才的充分发挥，网络时代的生逢其时，共同将《凉宫春日的忧郁》推上了王者的宝座。但这些毕竟只是外因，要说它为什么一夜之间红遍大江南北，依然要从故事本身入手。

对于这一点，原作者谷川流早就借凉宫春日之口给出了回答。还记得在强行逼迫朝比奈入社时春日的强盗逻辑么？"我觉得'萌'角色的存在是非常重要的！这就是一个吸引人的要素！基本上，推理故事里都会有个诱人且惹人怜爱的角色。像她这种吉祥物般的角色，是绝对必要的！"没错，这就是一部人气作品要符合的第一个条件：萌属性！

"萌"，日文作"萌える（MOERU）"，可以被理解为"个人因着人物的某些特征而萌生起像燃烧般的共鸣感觉"，故此观察者能否因被观察者而"萌倒"，完全视乎个人因素，也即是说它是因人而异的。能够令人"唤起萌感"的特征，称为"萌属性"。萌文化约在 2003 年，以日本东京秋叶原为中心开始流行，而谷川流正是敏感地抓住了这一流行趋势，使《凉宫春日的忧郁》大获成功。

参照前文介绍人物时归纳的关键字，可以看出，谷川流笔下的每一位人物都至少兼具三到四种萌属性，而且没有重复，这使整部作品的受众面覆盖了绝大部分的阅读人群，却又不落"传统后宫作品将人物和属性符号化"的窠臼。在使用萌属性时，谷川流准确地把握了读者的心理和各属性的特点，在故事中合理发挥。例如以吐槽角色阿虚作为叙述者，以其冷幽默的大段心理独白对剧情进行自然的过渡，而对于萌属性外化的朝比奈实玖瑠，则设计出多处变装情节以满足读者对新鲜感的需要。

再以长门有希这一角色为例，最开始出场时表现出"眼镜娘"和"三无少女"这两种分别属于外在和内在的属性，都十分吻合其"资讯统合思念体制造与有机生命体接触用联系装置外星人"这一身分。而在后面的剧情发展中，长门为保护阿虚战斗时遗失了眼镜，又因为阿虚的评价而从此不戴眼镜。表面上看，这是使其失去了一种萌属性，但从人物塑造上却完成了对其内在属性的深入发掘，没有仅仅停留在"无口无心无表情"的肤浅层次，而是通过长门看似理性冷静的行为模式展现了角色冰冷的外表下偶尔流露的温柔和坚强，使这个角色的深度和人格魅力不降反升，而这正是在三无少女鼻祖凌波丽之后前赴后继的众多模仿角色忽视的地方。这就不难解释，为什么长门会在十年之后成为第二个被公认为三无少女的旗帜性人物了。

有了个性鲜明的人物，还得有明白晓畅的设定。SF 系轻小说常常叫好不叫座的死穴之一，就在于设定中往往包含大量作者自创的概念和理论，导致故事容易陷入"不解释就显得艰涩难懂，解释了就流于乏味说教"的死循环之中。而在凉宫春日的世界里，一切和我们习惯的校园生活没有任何不同。自以为有趣的老师，喜欢起哄的同学，还有每个班级里总存在的那么一两个怪人，世界看上去亲切得很，观众容易理解和接受这样一个世界。虽然之后随着剧情发展露出了与真实世界不同的设定，而且随着情节发展其构架体系显得愈发庞大，但由于情节设置得当，将世界观的解说和剧情发展同步推进，既不会造成对剧情的理解障碍，也不至于因为冗余信息太多而造成观众的记忆负担。片中最沉闷的一段当属长门面无表情地向阿虚解说自己外星人的身分，长达五分钟的大量未知名词攻击被阿虚替我们说的一句"完全听不懂"消弭于无形，几句话就整理出我们需要了解的必要信息——这时候我们就要感叹，安排一个普通人做主角是多么的体贴人心啊……



《EVA》的接班人？



曾经有人把"《凉宫春日》系列"在日本的影响力拿来和动漫圣经《新世纪福音战士》相提并论，虽然只是一家之言，但也足见《凉宫》内涵之丰富。

《EVA》作为一部诞生于 1995 年的 TV 原创动画，历经十数年依然长盛不衰，官方仍然三不五时推出各种衍生作品来进行"人类补完计划"，而 FANS 们虽然抱怨着这部作品应该叫"新世纪圈钱战士"，也仍然心甘情愿前赴后继地掏腰包买账。去年 9 月《EVA》新剧场版首映当天票房就突破同期影片的最高记录，周末两天共有 23 万 6158 人到场观看，票房收入 2 亿 8000 万日元，就连早些日子登陆日本的《哈利·波特》都自叹不如。情节、画面、宣传这些表面因素已经不足以解释这样历久弥新的狂热，真正使其屹立不倒的原因就在于这部作品已经超越了一部动画片被期待承载的内涵和深度，革命性的强烈意识流手法，大量宗教、哲学意象的运用，使得它在日本掀起被称为"社会现象"程度的巨大回响与冲击，并成为日本动画史上的一座里程碑。当时日本的动漫业，正因为 1989 年的"宫崎勤诱拐杀人事件"而受到沉重打击，御宅族被看作社会适应不良的年轻一代而饱受白眼。而《EVA》的导演庵野秀明作为一个御宅族，将他的人生经历、御宅族特有的词汇和文化、人类共有的内心世界都表现在《EVA》中，同时加入了许多存在主义和弗洛伊德精神分析学的要素。于是，无论是《EVA》的艺术形式，还是剧中角色与后泡沫经济时代的日本年轻一代相同的焦虑、自闭、社交不适应等心理问题，或者在叙事中赤裸裸展现黑暗的心理描写，都使《EVA》引起了观众的强烈认同。

在这样的历史背景下，回过头来看《凉宫春日的忧郁》的大红大紫，我们也许可以获得一些新的启示。平淡无奇的日常生活和日益激烈的竞争环境，使得当代人身心俱疲，作为一种心理代偿，对于"不可思议事件"的向往也与日俱增。而一贯被教导要去适应世界的我们惊奇地发现，在这个故事里，是世界开始适应我们：想要外星人？造给你。想要未来人？没问题。想要超能力者兼智囊团兼谜样转学生？得，买一送一再搭一个神秘组织，够刺激了吧？这样随心所欲的世界对我们来说委实是太大的诱惑力，哪怕知道只是一个故事，我们也甘之如饴。

但如果仅止于此，那么这个故事也就只能作为一部轻松搞笑的校园妄想剧了。《凉宫》的高明，在于它成功把握了现代人那种复杂的矛盾心理：是按你生活的那样去想，还是按你想象的那样去生活？阿虚和春日，两个看起来处于世界两级的人在一起演绎的这个故事，最大的看点就在于这两种思维模式的碰撞。而这两人又不仅仅是单一的思维代言，在第 1 季动画的第一话和最后一话，阿虚和春日各自有一段长达数分钟的心理独白，他们之间惊人的相似让我们发现，他们其实互为彼此的表里。用古泉的话来说，"凉宫春日既期盼有外星人、未来人、超能力者的存在，可是她的常识又告诉她世上根本没有这些东西，这两种想法不停地在她心中拉锯。虽然她的言行劲爆，但其实她的思考模式还是跟普通人没两样。"这又何尝不是我们许多人都曾有过的心情？而让这样的她产生暴风一般的资讯爆发的人却正是"会走路的常识代言人"阿虚。这样的设计着实耐人寻味。因此无论是在棒球比赛，孤岛密室杀人案，还是乱七八糟的电影拍摄中，不管春日在故事的中段怎样天马行空恣意妄为，最终都会被阿虚拉回正常的轨道来，观众也跟随剧情顺利完成了一次情绪和心理上的稳定循环，既得到了心理满足，又不至于因为与现实落差太大而感到失落。虽然也有很多人猜度阿虚会不会才是最后的"神"，不过其实《凉宫》这个故事的重点并不在于此——只要能够一吻唤醒睡美人，是王子还是青蛙，又有什么关系呢？








以彼之命，吾将重生

第2季剧情无责任大预测！



在此，请先允许我用含情脉脉的一声“呸！”来表达对于京都动画的一腔热情……

在第1季刚刚结束的当月，导演就在接受《Megami》杂志访谈时透露了第二部即将开始制作的消息，并高调剧透了第二部将涉及到的原作剧情，使原本大呼不过瘾的FANS吃了定心丸；2007年3月18日，以动画声优演出为主的“凉宫春日”主题演唱会《凉宫春日的激奏》上，那段精致到连每一个口型都能对上的演奏视频被惊呼为“日本动画可以载入史册的创举”；2007年春季番里京都动画的《幸运星》出现团长的袖章，制服，看板，片尾曲里声优白石稔不断KUSO《凉宫》中的经典歌曲居然一炮而红，而主角泉此方打工的咖啡店更是干脆直接搞起了官方COSPLAY大跳团舞；2007年7月7日，京都动画更是不惜血本，花费200万日元在日本权威报纸《朝日新闻》上用了整版广告发布第2季制作决定、年底即将开播的消息……一切的一切都告诉我们，凉宫春日的逆袭即将到来！



2007年 7月10日 東中新聞

東中新聞

2007年 7月10日 火曜日

校园出现神秘文字

学生看见谜之人影

7月9日星期一，早上上学的师生都惊呆了，因为在校园的运动场上突然出现了神秘的文字图案，有人认为是汉字，有人认为是秘鲁纳斯卡平原地图，也有人认为是来自宇宙人的信息，为此，学校调查了住在附近的学生，获得了有力的证词，星期六晚上9点左右，学校里出现了神秘的人影，奇怪的是，

《幸运星》里做广告

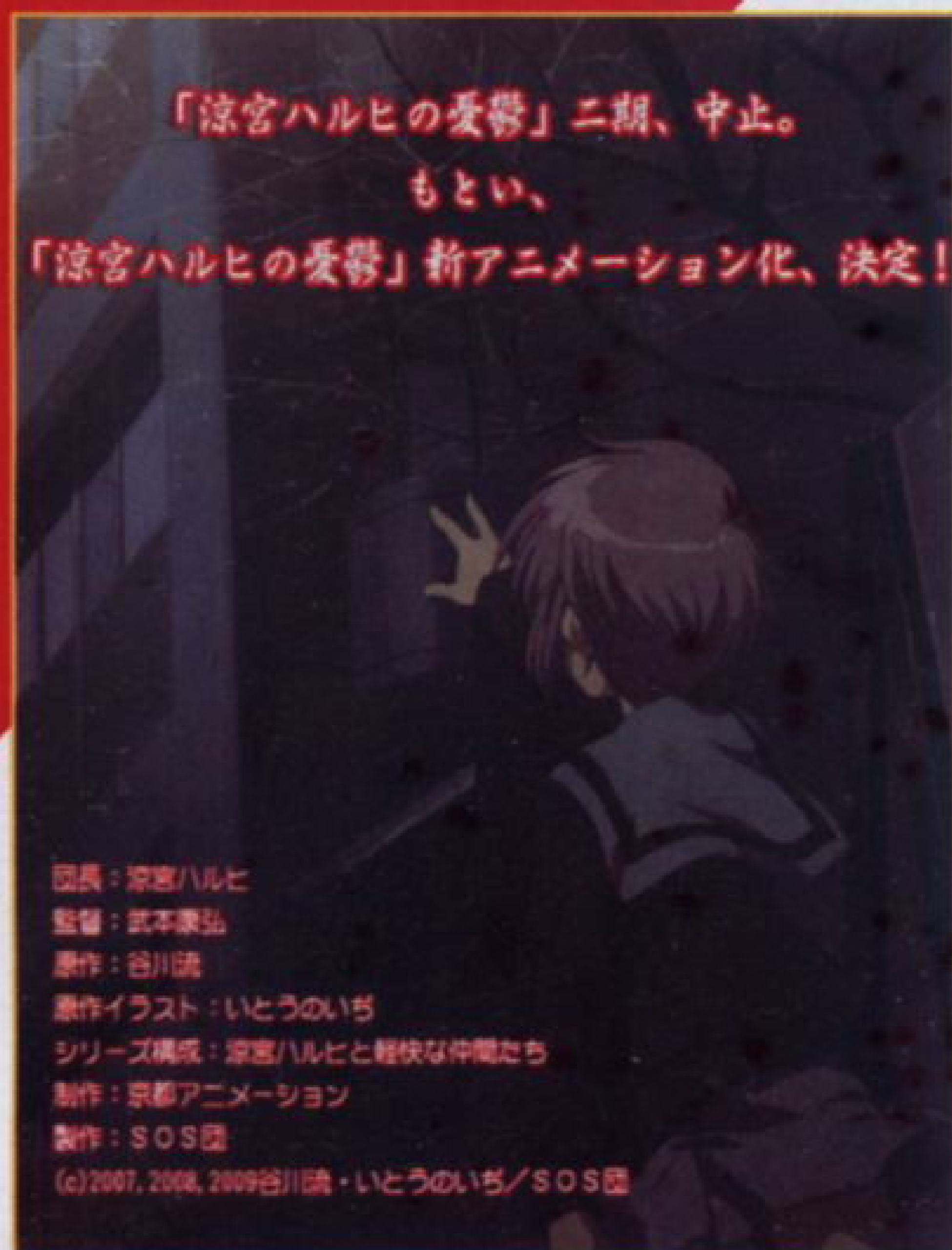
去年掀起宅女风潮的《幸运星》因为充斥着向《凉宫》致敬的细节而被称为“超长凉宫广告片”。









然而，不久之后官方网站上的一条消息却如同一盆凉水：第2季的制作档期被推后至2008年4月，补档的是同为KEY社三部曲之一的《CLANNAD》。郁闷过后，大家还是安下心来继续等，结果等啊等啊，等过了《CLANNAD》，迎来了《CLANNAD2》……

总算等到KEY社三部曲即将华丽谢幕，日本动画权威杂志《NEWTYPE》2008年7月号上终于公开了凉宫第2季的新形象和制作名单，预计2009年一定能和FANS们见面；初代导演石原立也以“团长代理”的名义重回STAFF第一线，让广大人民看见了地平线上的一道曙光。



可怎料风云突变，从《幸运星》的大热中尝到四格漫画改编甜头的京都动画又打上了有“女性版《电车男》”之称的腐女四格漫画《隔壁的801酱》的主意，但也许是因为有太多的坑还没填，新动画在09春季番组里昙花一现便杳无音信，原本打算上档的《凉宫》新动画却受了池鱼之殃，一番折腾后三度跳票，换上由两部同人漫画改编的《凉宫小春日的忧郁》和《Nyoron小鹤屋》来勉强兑现“09年不出《凉宫》新作品就通通去切腹”的承诺……由此不免想到原本风传因产假退出的人设池田晶子的归来。京阿尼，加油啊，再不快点，人家孩子都满地打酱油啦……

抱怨归抱怨，还是先让我们来看看第2季有什么看点。

之所以会出现和《CLANNAD》的档期之争，除了公司策略之外，还因为京都动画对凉宫第2季的制作内容有一定犹豫。在档期推迟后，官方网站曾于07年12月18日按照原作小说《消失篇》中的剧情举行了“消失”活动，并宣布“第2季制作中止”这一爆炸性消息，险些害FANS心脏病发作，好在后面还有一句“《凉宫春日的忧郁》新动画化决定”，这才避免了许多人间惨剧。根据目前的种种消息可以确定，新动画不再是一部13、4话的单纯续篇，而是一部包含











了第1季剧情的26话完整作品，而备受瞩目的新增内容，正是之前第1季因为长度问题没有描述的原作第三部《凉宫春日的烦闷》里的短篇《竹叶狂想曲》和第四部《凉宫春日的消失》。这部分的故事可以称得上是整个"《凉宫春日》"系列的关键，也是作者谷川流剧情控制能力的究极集中，多线索多时空的不断交织，加上各位角色崭新的一面，可谓看点频频，而在山本宽离开京都动画之后，新作是否还会延续第1季那匪夷所思的制作顺序，也成了FANS们讨论的热点。

接下来，就让我们根据原作内容和网络传言，对新动画的内容来个先睹为快吧！



新动画三大看点

在大家都忙着复习应考的7月7日，突然，无节操的团长大人宣布今天要庆祝七夕！有没有搞错，你扛着的竹子可是私人财产啊！不情不愿地写了愿望，却突然被朝比奈学姐请求，没办法啦，只能跟着她回到了三年前的这一天。然而这位可爱的哆啦A梦却一回到过去就马上睡着了……喂，醒醒，你还没告诉我要来这里干什么哪！咦，那边的人是……凉宫？

好不容易搞定一切回到学校，又度过了半年惊险刺激的校园生活，虽然从来没有相信过圣诞老人，但是既然被要求办圣诞火锅会（这是啥？）也只能硬着头皮答应下来。跑腿跑到小腿都要断了，谁知道第二天来到学校，春日这家伙居然缺席了，搞什么飞机啊。可是，为什么大家都要和我开玩笑说班上根本没有这个人？而朝比奈学姐和长门的态度也突然变得很奇怪……喂喂，够了吧，圣诞节还没到你们就想过愚人节了么？如果不是玩笑的话……那家伙，真的……消失了？！

——以上片段摘自《倒霉阿虚的幸福生活》，作者不详

看点一　春日失忆？

在《NEWTYPE》7月号的大幅彩图上我们可以看出，新动画里的凉宫春日为长发造型，且身着陌生制服，双手抱在胸前，神情严肃。看过第1季的同学都知道，凉宫的长发造型仅仅在第一话阿虚没有和她说话之前出现过短短的半话，莫非新动画想脱离原作搞原创剧情吗？其实，此造型为第四部《凉宫春日的消失》中因为世界重构而失去了记忆和能力，而且就读于其他学校的春日形象。最要命的是，这时的她根本不记得阿虚和SOS团的存在了！阿虚要怎么做才能说服以固执和自我中心出名的春日，找出世界逆转的关键，把一切恢复原状呢？他们之间的羁绊，又将把他们带回怎样的回忆里？



看点二　阿虚穿越？

继被评为"史上最擅长吐槽男主角"之后，阿虚再次向新领域发起了挑战，这次的目标是……穿越？

然而不愧是"世上最苦命男主角"的有力竞争者，穿越之后的他不但没有来到哪个美女如云的岛屿，也没有成为某个未知国度的勇者，而是直接掉在了自己家门口，只不过时间拨到了三年前。

三年前的7月7日，到底发生了什么？他在这天晚上的一言一行，又将给未来造成怎样的影响？又或者，未来，真的是已经决定好了的么？还是……？

看点三　长门暴走？

长门大神果然无愧于"新世纪凌波丽"的光荣称号，不仅继承了其肌肤胜雪的美貌，冷若冰霜的气质，无中生有的身世，甚至连其独有的特殊技能"真·必杀！全面暴走"都原封不动地继承了过来。

在新剧情里，长门将一扫前作"只爱看书的美少女"的单一形象，一跃成为教徒们顶礼膜拜的"长门大萌神"！在之前泄漏的官方海报里，可以看到她两颊微红不胜娇羞的娇俏表情，这，这，这还是我们的外星系冰山美人么！到底发生了什么事，让她的个性突然发生如此大的转变？而以普通少女之姿出现在阿虚面前的她，又将发生怎样的故事？



咳咳，以上言论纯属胡扯，如有雷同我不负责。无论如何，"凉宫春日"这股强力旋风终于要在睽违三年之后王者归来了。说是向原作致敬也好，为质量负责也罢，只要京阿尼能在最终为我们端出一锅热气腾腾的好菜，先前那些艰难苦恨繁霜鬓的抱怨都可以被我们抛到九霄云外。所以现在，SOS团全员集合，让我们一起对着太阳系银河系阿里布达星系里那些躲在远处偷窥许久的资讯统合思念体大声喊：

管你是外星人、未来人、异世界的人、超能力者还是普通的路人甲乙丙丁，别磨蹭了，都快点出来一起玩呀！

小编与上帝

《游戏·人》第29辑 读者调查

①您对此次六周年加厚“特别版”的感觉如何？如果今后不定期推出这样的加厚版，您可以接受吗？

②您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。

③您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？

④请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！

⑤如果《游戏·人》要改变规格，您倾向于如何改变？





■我特地查了一下，《游戏·人》第28辑的上市时间是2008年5月23日，也就是说到现在已经4个多月了。这应该是《游戏·人》创刊六周年来第二长间隔的出刊周期（第一长的是第1辑和第2辑之间的半年时间），对于关心《游戏·人》的各位“上帝”来说，可能会有些纳闷儿吧！不过用这四个月，我们整出了史上最厚的一本《游戏·人》，不知道是否对得起大家的等待。希望大伙儿能看个过瘾。

■四个月间，让人纠结的CPI指数又创新高。除了老百姓，各行各业都在承受着物价上涨的压力，出版业亦是如此。对于《游戏·人》这样一本没有一分钱广告收入的刊物来说，处境自然就更艰难一些。尽管我们在品质与成本上做出了不少努力，但是否能以目前的定价和规格维系下去，还是个未知数。请注意读者调查中的第5个问题，我们需要您的出谋划策。

■继泰坦因为工作重心转移而在《游戏·人》上淡出后，不久前，我的好助手D·S离开了编辑部，在告别了相处了四年的同事与读者后，去接受新的人生挑战，寻找新的生活目标。祝他一帆风顺！而现在，星夜同学又加入到了《游戏·人》的主创工作中。其实他长期都以各种方式协助《游戏·人》的制作，策划了不少重头栏目和专题。无论是“胜泰”、“胜地”还是“胜星”组合，请相信我们都可以为您带来精彩满载的《游戏·人》。

■因为间隔比较长，所以这次的读者来信也比较多。但很多人都不约而同地成为了“好心人”或“无名氏”，没有留下真实姓名与联系方式。这样的话，就算我们想给您送点儿小礼物也不行啊！这里还是要提醒一下各位给我们写信时（特别是发Email的读者），请一定留下个人资料。

读者 李伟男： 最近一个月左右，我基本每天都在期待最新一辑《游戏·人》的出版。每天都要到网站上看看是否有相关的消息。距离上期杂志出版已经三个多月了！说实话，我对家用机已经没多少爱了，虽然不怎么买游戏杂志了，但是我觉得《游戏·人》这本书很适合自己，里面的内容也都是自己喜欢的，所以我很期待每一期《游戏·人》的出版。因为我这边买这本杂志不算很方便，所以要事先得知时间好去预订。最后希望《游戏·人》能坚持文化路线，因为游戏文化杂志实在太少了。祝《游戏·人》能获得更多读者的喜爱！

从上个月开始，这样的来信和邮件就开始多起来了。现在看到了，感觉如何？这么厚一本应该可以撑到下一辑出版了吧？至于李伟男同学的希望，我想说的是请放一百个心，《游戏·人》因游戏文化而生，文化风格既然已经坚持了六年，第七年、第八年、第十年……也都会一直坚持下去。

江苏 樱祭： 第二十八辑卷首的随笔是我十分喜欢，虚幻与现实之间那道界限，当你清醒时是清晰的，但当你迷茫时就会变得模糊。不同的小编奉献的卷首也是不同风格的。我就蛮喜欢像星夜这样酸酸的调调，当然泰坦和胜负师那种发牢骚的也不错。希望能在卷首看到更多小编的大名。还有就是刀光剑影那篇文章，在介绍游戏中的刀剑时，居然遗漏了《Shinobi 忍》中的妖刀恶食，作为这篇文章的编辑，“《忍》系列”达人的胜负师，难道这么快就抛弃了秀真了？（笑）

星夜以后都是咱《游戏·人》的人了，所以那酸酸的调调今后当然还能看到。（星夜撅嘴道：人家哪里酸了?）另外我以六周年要写个特别的卷首为由，对泰坦进行了威逼利诱，最后瘦弱的泰坦终于屈服在我的淫威之下……（好像说得太“基情”了）有趣的是泰哥这次写的同样是个虚幻与现实之间的故事，下回我一定写个实在点儿的。至于妖刀恶食，写文章的毕竟是个MM，没把《忍》写进去也很正常。说真的，要是什么刀剑都写进去，怕是可以出一本《游戏·人 武器版》了。



▲六年了，谢谢大家还记得我。

上海 王菁益： 封面希望能有男性，体现一点阳刚之气。CD还满意，曲目选择上除了热门的游戏、动漫音乐，也希望能介绍一些没有收录在CD中的，这样能给读者带来方便。卷首特辑很好地迎合了热点，我希望杂志能适当考虑一下国内的游戏，偶尔介绍几款优秀单机游戏，增加内容覆盖面。

29本《游戏·人》中有26次用女性作封面，2次非人物封面，只有1次是男人（第二辑），而且因为长得中性，被不少人误认为是女性。（汗）看来这封面的阳刚气是少了点儿，的确得考虑一下。至于介绍未收录的动漫游音乐，我们会进行尝试，形式可能并不固定。国内、优秀、单机，这三个词放在一起，选择面就窄了很多，再加上中国游戏产业现在举的是网游大旗……好，我们尽力吧！

常州 张志龙： 二十八辑封面上的制服MM笑容甜美，符合我的审美倾向，希望下次不光有水手服，还要有护士装、修女装、女仆装……多多益善。游人小说是《游戏·人》的传统栏目，小说中描述的那些故事，常常会令我唏嘘不已。没了游人小说，《游戏·人》就如同一杯不地道的鸡尾酒，不免让人感到失落。至于那几位跳票的小说作者，给我拖出去874一百遍！

你的审美倾向这么丰富，相信要找个让你满意的封面并非难事。如果《游戏·人》可以出到一百辑（按现在的速度，大概要出到2021年才够100本，那时我43岁），那我觉得第二十八辑应该比较值钱，因为它是100本《游戏·人》中惟一没有游人小说栏目的。呵呵，说笑。这回游人小说总算回归了，各位小说迷不会再有什么失落感了吧。至于跳票的撰稿人，只要能提前几天通知我稿子写不了就成，我好有个心理准备。千万不要在截稿前一天玩消失，或是找一个“我赶稿时睡着了，压住了键盘上的退格键”之类无稽的理由，谢谢！



▲用这种风格的图当封面，够MAN了吧？

哈尔滨 彭磊： 最近的电影《风云决》可以算是现代国产动画的顶峰了，一下把我给震住了。所以想在《游戏·人》中了解一下马荣成老师的经历。如果在《游戏·人》中做一个港漫的特辑应该也不错，像我喜欢的司徒剑桥、马荣成和冯志明，他们都是女性角色画得比较美的，(*^__^*) 再说介绍港漫大师最起码图是不缺的，那版的卖相绝对有视觉冲击力。只是港漫猛男太多，有可能的话在

配图时把美女的比例提一提，呵呵！

介绍港漫大师的提意不错，只是要找到合适的人来写，我们会尽量物色一下，看看能不能满足港漫迷的要求。各路港漫达人也可以毛遂自荐。

哈尔滨 张博宇：胜哥你好！给《游戏·人》写信是因为我很喜欢这本杂志，很对我这种非深度玩家的胃口。其实我也很多次想给《游戏·人》投稿写文章，不过因为是非深度玩家，对于游戏方面的知识了解不多，也不敢献丑，就只能多给杂志提意见了。最近几个月我陷入了失业危机，现在正在给领导打杂，收发传真、电子邮件，估计8月份就要彻底失业了，这几天看着电脑屏幕就发呆，不知道应该干什么。不过《游戏·人》我还是照样要读的，也会继续给你们写信，想想毕业后无固定工作的这两年也是我每本《游戏·人》都买的两年，《游戏·人》给了我很大的精神支持，让我不至于因为对未来的迷茫而疯掉，说到这里也不知道该说什么好了，希望《游戏·人》的各位编辑"失业"（编注：原文如此）顺利，让杂志越办越好！

看到最后一句的时候，我笑了。我甚至认为小张同学是故意的，为的是展现他面对就业挫折时的乐观与幽默感，而不是单纯的一个错别字。不管怎么说，我希望你拥有这种幽默感，豁达开朗的人更容易面对挑战、解决困难。说到写信提意见，我们非常欢迎！编辑和读者很难有面对面交流的机会，但纸笔或电邮已经可以架起沟通的桥梁了，《游戏·人》就是这么发展起来、坚持下去的。没有读者来信，我们只能是盲人摸象的状态。

北京 江其蔚：我是一名大学生，有次帮同学搬家无意间看到了《游戏·人》的杂志，我被里面《横行霸道》的内容吸引住了。我是一个游戏迷，非常喜欢《GTA》。感谢贵刊对这款游戏的精彩介绍，我会一直支持《游戏·人》的。我想对贵刊提点建议：第一，贵刊里面怎么没有广告啊？我也看过不少游戏杂志，里面都会有一些广告，广告是支撑杂志的一部分，登些广告我们也能理解。第二，贵刊对游戏报道的篇幅过多。我觉得可以加些游戏软件之外的东西，娱乐性再强点，趣味性多点，可以借鉴一些时尚杂志。第三，贵刊里面的内容太MAN了，最好介绍点女生喜欢的游戏。这样既能体现贵刊的全面性，也增加了读者。第四，游戏对于我们确实是虚拟的世界，我觉得应该有栏目专门介绍一些唱游戏动漫歌曲的歌手，让读者感受到这并不是虚拟的世界。好了，就说这么多。我会一直关注贵刊的。

江MM应该是位新读者，提的意见比较有意思。这第一点……《游戏·人》上没广告都六年了，要是广大读者都有阅读广告方面的急切愿望，我们会在第七年寻求突破的，呵呵；至于第二点，现在的时尚杂志里都多多少少有一点游戏相关的东西，写的东西在玩家眼里都很有"娱乐性"，估计在《游戏·人》里加时尚内容的结果也差不多，毕竟术业有专攻嘛；第三，《GTA》是MAN了一点，不过谁叫你喜欢呢？呵呵；至于歌手的介绍，其实每辑的音乐CD介绍部分都会涉及，如果你指的是做成专题的形式，也可以考虑。



▲时尚界对于我们来说，可能比游戏世界更加虚幻。

Email weisonfong：这辑少了"游人小说"，确实有点失望，不过也有斑斓之书、《问世间宅为何物》、《实至名归的刀锋战士》、《代理人战争发动机》等好文章，所以对这辑《游戏·人》还是很满意的。希望以后可以多增加点关于游戏方面的典故、神话传说之类的知识性文章，又或者增加一些游戏厂商制作理念或者营销方面的文章。

关于神话传说，实际上过去的《游戏·人》已经做了一个系列，游戏中的典故这类文章也时有出现，今后当然也还是会有的。不过，也有读者指出，此类文章，特别是谈历史的段落读起来像教科书，感觉十分枯燥。而你提到的厂商制作理念和营销等内容也同样面临容易写得很教材化，不够生动有趣的情况。有鉴于此，我们会对写此类文章的作者在可读性上提出更高的要求，毕竟《游戏·人》是游戏文化专门志，而不是一本工具书。

Email 张某：从2002年的第一本《游戏·人》开始，只要能在书报亭看到，我就会毫不犹豫地买下。在这么多书刊里，有此待遇的极少。但是惭愧，我是个懒人，居然从没给编辑部写过一封信，先自抽一下……《游戏·人》在我心目中就是一杯淡淡的绿茶，即使几年过后，翻看起来仍然会心生感慨，但让我惋惜的是，从大学开始，一直到现在年近三十，居然没发现身边一人与我同好，唉，感觉好孤单，也许还会一直这样孤单下去吧。上次因为看《游戏·人》被老婆的白痴同事讥笑，极其鄙视那种人……因为工作关系不能及时买到杂志，导致漏了几期，希望《游戏·人》以后能固定出版周期，也能方便像我这样身居小城却仍有一颗赤诚的游戏之心的读者啊。附：我买到杂志时比较晚，希望不要邮件寄到时29期已经出了。

老弟你现在是年近三十，可我已经年过三十了，要不是因为六年前改行，估计现在要么已经放弃了游戏，要么就比你还要孤单。游戏本就是偏孤独的个人爱好，对这种爱好的不抛弃、不放弃，那你可能需要承受一些负面的东西。看了上期的《问世间宅为何物》，我想你应该能够明白，关键是自己能不能坦然接受。至于出版周期，的确很难完全固定下来，但基本上还是两个月左右一本的频率。关心一下UCG和levelup书刊区的出刊信息，应该就不会遗漏了。另外，如果你买杂志比较晚，可以考虑邮购。

天津 张金辉：买UCG是从2002年开始的，《游戏·人》则是从创刊号买到了现在，以后应该还会买下去……但我一封信都没给编辑部写过，我承认只是因为我懒。前天刚考完试，时间一下子富余了许多，想到从没写过哪怕一封信给你们，心里觉得自己很不厚道，有种看帖不回帖、吃白食的感觉，呵呵！仔细想了一想，人世间最无奈的事情莫过于自己付出努力完成的工作得不到赞赏，而更惨一步的，就莫过于连反馈都没有吧。想到这里，我立刻从床上爬起来开始写这封信……

因为信很长（多年没写信造成的厚积薄发，或叫"井喷"），所以这封信只节选了个开头。最近涌现出了一批"从创刊号开始买《游戏·人》但到现在一封信没写过"的读者，怪不得每次来信数量都比想像中少一些，原来《游戏·人》是"潜水员"俱乐部啊！而且是一潜六年，你们约好了要打破吉尼斯纪录不成？已经暴露的潜水员们，你们的名字我都记下了，别再躲了，以后要常来啊！



本次为读者准备的礼物

10名 UCG十周年纪念T恤

10名 Levelup主题T恤

在平信、电子邮件或在 levelup.cn 游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第30辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》28辑中奖者名单

NDSL 获得者

黑龙江省哈尔滨市 张博宇

获得 Levelup 主题 T 恤的读者

地区	姓名	地区	姓名
尔滨	彭磊	上海	刘东
北京	江其蔚	乐山	余鹏程
天津	张金辉	天津	邢斌
成都	黄晔飞	上海	马亮华
北京	郑钢	珠海	李铭艺
上海	薛春	合肥	吴帮伟
东莞	莫云超	天津	赵传煜
乌鲁木齐	汪[illegible]	海安	张智成
哈尔滨	郭[illegible]	广州	魏[illegible]
广东	叶乐[illegible]	安顺	张石玉

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收） 邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

《游戏·人》第二十九辑音乐CD介绍

编辑推荐强势回归

Part 1

这次的《游戏·人》的确让各位读者久等了，经过4个多月的沉淀，本次为大家炮制的音乐大餐将再次以"最受玩家欢迎"的"小编音乐推荐特辑"打头阵，带大家领略包括游戏在内的、更多元化的音乐世界。无论是日式音乐的委婉悠扬，还是美式音乐的豪放不羁，通过以下的歌曲你都能了解到小编们更具个性的一面，你是否也会因为其中的某个旋律而产生共鸣呢？



01	NARIKO THEME	《天剑》主题曲
02	雨の musique	动画《交响乐之雨》插曲
03	Metal Gear Saga	《潜龙谍影 4 爱国者之枪》配乐
04	Kitty	动画《交涉人勇午》片尾曲
05	Through the Fire and Flames	《吉他英雄 III 摇滚传奇》曲目
06	Secret Ambition	动画《魔法少女奈叶 Striker S》片头曲
07	Tears to Tiara	电脑版《泪洒三重冠》片头曲
08	Driving With The Top Down	《钢铁侠》主题曲
09	琥珀	动画《天才少女闪士》片头曲
10	iris ～しあわせの箱～	《莱顿教授与恶魔之箱》主题曲
11	The Ocean on His Shoulders	《生化奇兵》主题曲
12	I'm a loser	《GUITARFREAKS 9thMIX》曲目
13	かけがえのない诗	《哆啦 A 梦的新魔界大冒险》片尾曲
14	Summer	电影《菊次郎的夏天》配乐

1 NARIKO THEME

出处：《天剑》主题曲 **推荐人：**胜负师

这是一首我很早就想推荐给大家的曲子，也是我最近听得最多的一首游戏音乐，而且我也认为这是首值得反复聆听的曲子。我不否认，《天剑》女主角奈璃子有着不符合东方审美的样貌，不过《天剑》玄而上的剧情展现手法和与宿命抗争的主题却有着明显的东方痕迹，在游戏音乐的创作上也极力表现与之相称的东方神韵，这首奈璃子的主题音乐便是其中的代表。柔美，飘逸，空灵，内敛，淡淡的忧郁与哀伤，各种情绪的凝聚与融合透过中式器乐与女子低声的吟唱表露无遗，平静中又可谓暗潮涌动，让人自然而然地为之心动。



2 雨の musique

出处：《交响乐之雨》插入曲 **推荐人：**玛娜

グレイの空　雨の丝	灰色的天空　绵绵的细雨
街中　雾に烟る	城市里　雨雾弥漫
こんな日は　少しだけ	在这样的日子　多多少少
やさしい气持ちになれそうよ	会让人心情柔和啊
Look at me　Listen to me	Look at me Listen to me
だれかを爱して	我是否爱着谁
君が必要と言われたなら　どんなに…	如果你说你需要我　不管多么艰辛…
手をつないで步いたり	我要牵着你的手
さむいね　うなずいたり	往前走
わけあうと幸せね	这就是幸福啊
どうして今まで气づかずに	为什么却一直都没有发现
Look at me　Listen to me	Look at me Listen to me
アタシヲアイシテ	我是否爱着谁
だれも知らない心　见拔いてくれたら…	如果你说你需要我　不管多么艰辛…
Look at me　Listen to me	Look at me Listen to me
だれかを爱して	爱我吧
君が必要と言われたなら　どんなに…	没有人懂得的我　就在这里等你啊
Look at me　Listen to me	Look at me Listen to me
アタシヲアイシテ	爱我吧
だれも知らない私が　ここにいるのよ	没有人懂得的我　就在这里等你啊

冈崎律子的音乐除了悠扬的旋律之外，还致力于营造出一个难忘的场景与氛围，令感染力倍增，这首《交响乐之雨》中法珞希黛·佛瑟多的主题曲就是如此。在一片细雨迷茫的天空下，渴望被爱而又害怕去爱，渴望被理解但又感到恐慌的少女，终于鼓起勇气试图伸出自己的双手迎接爱人，在这甜蜜而又不安的气氛下，我们惟一能做的，就是静静倾听。



3 Metal Gear Saga

出处：《潜龙谍影 4 爱国者之枪》配乐 **推荐人：**多边形

这首名为《潜龙谍影　传奇》的主题曲是这个传奇系列的主要音乐制作人哈里·格雷逊·威廉姆斯特地为《MGS4》重新混音编曲的一首作品。乐曲以系列主旋律为核心，融合了从一代到四代的不同风格，既彰显了系列一贯的曲风，又突出了每代不同背景的区别。作为一名好莱坞当红的音乐制作人，哈里从二代开始参与游戏音乐的制作，为游戏添加了更加浓郁的好莱坞大片的风格，所有背景音乐如灵魂般存在于游戏之中，不知不觉被其感动，听得人荡气回肠。



4 Kitty

出处：动画《交涉人勇午》片尾曲 **推荐人：**炎骑士

ひどく心に络まった
突き刺る言叶は
そう簡単にはほどけない
友がまた去ってゆく
人波に流される
人形にはなりたくない
仆は仆なりの
呗を呗う
この街は
怀かしい　いがする
幼ないき顷を
思い出す
もっともっと刺激を受けて
人は大きくなる
きっとまだ甘えてるんだろう
丑い baby
Get you Get you
心つかんで
いつまでも离さない
Baby Baby いつになったら
拔けだせるの?
I don't know

目立ったがりなところは
昔から变わらない
こんなアホな俺でも
小さな恋もした
逃げ场を失った
子犬が见た物
それは无情な
现实の雨
目を伏せた
暗暗に广がる
妄想の物语
出会って去って
その缲り返し
气が付けば一人で
寂しい气持ち抑えて
旅に出る
ちょっとまた急ぎすぎたかな?
辺りは暗暗
いつかまた会えるといいな
素直な自分
Good bye myself

缠绕在难受的心中
刺痛的话语
是无法简单地抹去
朋友又将离我而去
消失在人流中
我不想成为人偶
我要哼唱我自己的歌谣
这样的街道
让我闻到了怀念的气息
回想到了年幼的时候
不断地承受更多的刺激
人才会长大
一定还能再撒娇吧
难看的宝贝
得到你 得到你
用我的心
无论何时也不分开
宝贝 宝贝
何时我才能离开你?
我不知道

有些显眼的自私
从以前就没有变过
就算我这样的傻瓜
也有过小小的恋爱
失去可以逃避的地方
狗仔见到的东西
那是无情的现实的雨
垂下了双眼
黑暗在蔓延
幻想的故事
开始了又结束了
就这样重复着
觉察之后就要一个人承受寂寞
踏上旅途
是不是有些着急呢?
周围是一片黑暗
真想有一天再次见到坦率的自己
再见 我自己

相比那些在日本公信榜上排名靠前的歌手，大家对樽木荣一郎这个名字的认知程度自然要少很多。这位生于音乐世家的年轻人弹得一手好吉他，略带沙哑的嗓音也较为独特。本次推荐的《kitty》就是他的代表作之一，曾经被个性动画作品《勇午交涉人》收录作为片尾曲。



5 Through the Fire and Flames

出处：《吉他英雄III 摇滚传奇》曲目 **推荐人：**丁丁

On a cold winter morning, in the time before the light
In flames of death''s eternal reign we ride towards the fight
And the darkness is falling down and the times are tough all right
The sound of evil laughter falls around the world tonight

Fighting high, fighting on for the steel
Through the wastelands evermore
The scattered souls will feel the hell that is wasted on the shores

On the blackest waves in history
We watch them as they go
Through fire, pain and once again we know

So now we fly ever free
We''re free before the thunderstorm
On towards the wilderness our quest carries on
Far beyond the sundown, far beyond the moonlight
Deep inside our hearts and all our souls

So far away we wait for the day
For the lights are so wasted and gone
We feel the pain of a lifetime lost in a thousand days
Through the fire and the flames we carry on

As the red day is dawning
And the lightning cracks the sky
They raise their hands to the heavens above
As we send them to their lies
Running back through the mid-morning light
There''s a burning in my heart
We''re banished from the time in the fallen land
To a light beyond the stars

In the blackest dreams we do believe
Our destiny this time
And endlessly we''ll all be free tonight

And on the wings of a dream
So far beyond reality
All alone in desperation
Now the time is gone

Lost inside you''ll never find
Lost within my own mind
Day after day this misery must go on

Now here we stand with their blood on our hands
We''ve fought so hard now can we understand?
I''ll break the seal of this curse if I possibly can
For freedom of every man

在寒冷的冬天早晨，在天色微明之前
在燃烧着死亡之火的永恒国度
我们策马奔向战场
黑暗降临 时势艰难
今夜魔鬼的笑声在世界上回荡

激烈的战斗，坚定的战斗
穿越这永久的荒原
海岸边四散的灵魂会进入地狱

在历史上最黑暗的潮涌中
我们看着他们走过
穿越战火、疼痛，我们再一次明白

现在我们飞的更自由
在暴风雨前我们是自由的
我们前往荒漠去继续我们的探索
超越日落、超越月光
在我们心和灵魂的深处

一直以来我们都在等那一天
当光明逝去之时
在一千个日子里我们抛弃了一生的痛苦
穿越战火我们继续前行

随着红色的天空迎来拂晓
闪电劈开天空
当他们向天堂举起双手
我们送他们安息
穿越清晨的阳光
我们的心在燃烧
从堕落之地的此刻开始我们被驱逐
直到一道光划过星星

在最黑暗的梦里我们坚信
从此刻到无尽的未来
我们将会彻底自由
乘着梦想之翼
飞越真实
所有孤独绝望的时刻已经结束

你内心的困惑将不再存在
我心中的困惑
这日复一日的痛苦必将继续

此时此地我们手上沾着他们的鲜血
我们的战斗如此艰难
现在我们能否知晓?
如果可以，我会打破这诅咒的封印
为了所有人的自由



这首《Through the Fire and Flames》是《吉他英雄III》中终极难度的歌曲。相信光是听前奏超快节奏的鼓点和拨弦就已经让你开始热血沸腾了，而其中的间奏旋律更是有着让你喘不过气的疯狂魅力。加上以魔幻背景撰写的歌词亦相当有游戏的感觉。在游戏中能够完美的演奏这一段旋律绝对是无数《吉他英雄》高手的追求，而Youtube上曾经爆出的一段7岁男孩完美演绎此曲的视频更是让人叹为观止。相信不少玩家还能从这首歌中听出一些东方色彩的编曲方式。没错，DragonForce乐队的主奏吉他手是来自于香港的李康敏（Herman Li），他将技术、旋律、速度、力度相结合的演奏方式向样...

6 Secret Ambition

出处：动画《魔法少女奈叶 Striker S》片头曲 **推荐人：**纱迦

胸に宿る 热き彗星は 始まりの鼓动へ…
震える指握りしめて 静かに愿いを込めた
うずくまって逃げられない过去から 飞び出したいよ
たとえ消えそうな仅かな光だって
追いかけたい あの星のように
すべて受け入れ そう、どこまでも高く…
银河を舞う Diamond dust-天使の嗫き-
确かな记忆を って
これからきっと生まれてく 真实へのトビラ
どんな冷たい暗暗に靠られていても
仆は知りたいから决して止まらない
「失くすものは何もない」と小さな肩を抱きしめ
伤つけてた 痛くても辛くても戻らないから…
自分一今一を変えたくて梦中で驱け抜けてた
でも、气づけば「大丈夫だよ」
いつでも君が邻で笑ってた
空に落ちた月剑-つるぎ-の雫に 见果てぬ想いを重ねて
傍にある优しい温度にまだ触れられずいた
その横颜に本当は心解きたい
仆は知ってるから 决して离れない
守りたいと初めて感じた
明日へと续くこの场所
舞い上がれ仆たちの梦 1人じゃない… I don't forget
Diamond dust-天使の嗫き- 确かな记忆を辿って
これからきっと生まれてく 真实へのトビラ
どんな冷たい暗暗に靠られていても
仆は知りたいから决して止まらない

胸怀里住宿的灼热彗星不断鼓动着 告诉我开始即将到来
紧握著颤抖的手指
静静的许下愿望
我想飞翔 逃开紧紧抓住我的过去
即使是即将消失的微小光芒
我仍想追赶 像那慧星一样
接受所有一切 高傲的飞翔着
飞舞银河的天使们对我耳语着
今后一定会继续诞生
通往真实的门
去寻求确实的记忆吧
不管被多么冰冷的黑暗所捆绑
因为我想知道 再也不会停下脚步
紧抱着瘦小的肩膀 已经没有什么可以失去的东西
不断奔跑著 因为想改变现在
尽管会受伤痛苦也不回头
当我发觉的时候
你一直都在身边对我微笑说着「不要紧的」
月亮的泪滴滑落到没有结果的回忆里再一次重叠
就在身边的你
但我却感觉不到过去的温柔
看著你的侧脸
我真的想解开你的心
因为我知道 我们再也不会分开
第一次感觉想回到
持续着明天的这个地方
过去与你的梦想仍在飞扬 证明我不是一个人 I don't forget
天使们对我耳语着
去寻求确实的记忆吧
今后一定会继续诞生
通往真实的门
不管被多么冰冷的黑暗所捆绑
因为我想知道 再也不会停下脚步



《魔法少女奈叶 Striker S》是系列的第三部动画作品，于 2007 年 4 月 1 日在日本开始播放，讲述了前作 10 年后可爱的高町奈叶与菲特和疾风等精英一同在“古代遗失物管理部 · 机动六课”工作，但却因为新成员的加入而卷入了古代遗物“圣遗晶石”所引发的一连串事件中。歌曲的演唱者水树奈奈是目前日本声优、歌手等多领域发展的人气偶像，再加上歌曲本身朗朗上口的旋律，第一次让人听到就会情不自禁地哼唱起来。

7 Tears to Tiara

出处：《泪洒三重冠》片头曲 **推荐人：**晴天

白く雾に沉んだ 森の中を
手探りで谁もが迷ってる すれ违いながら
君は君の选ぶ 道を行けば
いくつものまだ见た事の无い 自分に出会うだろう
夕焼けは赤すぎて 云に渗む君の横颜
果てしないこの空に 见えない星がある
远すぎるわけじゃなく 小さすぎるわけじゃなく
いつか君の上で 辉きだす日を待ってるよ
梦の中で歩いた 丘の上は
怀かしい香りの风が吹く 我らが归る场所
伤迹ひとつも无い この两手じゃ届かないけど
果てしないこの想い ここには居られない
远すぎるわけじゃなく 梦い望みじゃなく
いつか君と行くよ 争いも泪も无い明日へ
果てしないこの空に 见えない星がある
远すぎるわけじゃなく 小さすぎるわけじゃなく
いつか君の上で 辉きだす日を待ってるよ
辉きだす日を 待ってるよ

纯白的薄雾降落森林
无论谁在其中摸索都会感到迷惑
甚至交错而过
如果你朝着你所选择的道路前进
应该会有未曾见过的东西和你相遇吧
夕阳的余辉如此鲜红
穿过云层模糊你的侧脸
在这片无边无际的天空中
有颗看不见的星星
既不遥远 也不渺小
在你头上的天空中等待发出光辉的那一天
梦中在山丘上漫步
吹拂的风中带着怀念的香味
那正是我们的归宿
没有一丝伤痕
用双手却无法触及
不应该再存在无止境的憧憬
既不遥远 也并非虚幻
终有一天会和你一起走向没有争斗与泪水的明天
在这片无边无际的天空中
有颗看不见的星星
既不遥远 也不渺小
在你头上的天空中
等待发出光辉的那一天
等待发出光辉的那一天



其实接触这首歌是一个很偶然的机会，在朋友的推荐下欣赏后瞬间就被清澈的嗓音和轻快的节奏所吸引，而且歌曲本身的歌词也非常耐人寻味，等待发光的星星折射的正是充满活力的年轻人，只要坚持自己的道路走下去，美好的愿望都会实现。

8 Driving With The Top Down

出处：电影《钢铁侠》主题曲 **推荐人：**多边形



《钢铁侠》作为新时代美国英雄电影的代表作，其票房表现可以说是不负众望。Ramin Djawadi 也是美国好莱坞新晋作曲家，对中国玩家来说，他比较知名的作品是曾经火爆一时的美国剧集《越狱》作过配乐，另外在动画片《狩猎季节(Open Season)》中亦有精彩表现。这首作为《钢铁侠》主题曲的音乐在节奏感上给听众的动感非常强烈，循序渐进地将观众的情绪调动到高潮，为影片同时也为游戏在观众与玩家中留下了非常深刻的印象。

9 琥珀

出处：动画《天才少女闪士》片头曲 **推荐人：**纱迦

琥珀に染まる道
足迹を刻んで
ここまでやっと来た
今日も前だけを见つめて

ああ　时间だけが
私より早く
そっと　通り过ぎて
振り替えた景色
苍く辉いた

逢えた命ある全てのもの
抱きしめたいと思う
この大きな川流されるよう
心を一つにしたい
だってみんな　同じ　旅人

そらには倾（かたむ）いた
三日月が生まれて
迷わないようにと
两手差し伸べてくれてる

ああ　人はいつも
太阳のように
そっと　消えた迹を
新しい姿で
谁かを照（て）らす

出逢えた命ある全てのもの
爱を教えられた
この大きな川续く限り
过ちを恐れないで
步いて行（ゆ）く　私　旅人

传えたなら
立ち止ってもいい
そう　足元に笑く花のような
自分らし生き方
巡る命ある全てのもの
抱きしめたいと思う
この大きな川の最果てに
谁もがたどり着くまで
それぞれに　生きる　旅人

染成琥珀色的小道上
刻着来时的足迹
一路走到了这里
今天仍然要坚定地直视前方

啊 时间总是
比我要快上一步
一声不响地从身边经过
不断变换的景色
闪耀着天蓝色的光辉

生命中有幸遇到的一切
都想要牢牢抓住不放手
为了不被着时间的长河带走
希望将心灵合二为一
因为 你我同样 是旅途之人

天空静静地倾挂着
一轮初升的弦月
为了不让我迷失
对我伸出了双手

啊 人们总是
像太阳一样
就连静静消散的痕迹
也会以新的姿态
照亮某人

生命中有幸遇到的一切
教会了我们爱的真理
只要这时间的长河仍在继续
请不要害怕犯错
那个 一直走下去的 旅途中的我

如果感到疲倦
停下脚步也没关系
是的 就如同脚下盛开的花朵一般
拥有各自活下去的方式
在轮回的生命中所遇到的一切
都想要牢牢抱住不放手
直到活着各自人生旅途的人们
每个人都已经抵达
时间长河的尽头……

今年6月，日本动漫歌手艺人下川美娜（下川みくに）在上海新天地ARK举行了现场演唱会。说到下川美娜，喜欢动漫的人一定听过她的名字，其代表作《南风》更是流行一时。这里我推荐的《琥珀》（KOHAKU）是我个人非常喜欢的一首音乐，因为动画知名度远不如《全金属狂潮》，因此《琥珀》的知名度也远不及《南风》。与《南风》的行云流水相比，《琥珀》表达的是完全不同的少女情怀，歌词没有《南风》那样读起来华丽上口，但平淡中蕴涵着真情，令人别有一番感动。

10 iris ~しあわせの箱~

出处：《莱顿教授与恶魔之箱》主题曲 **推荐人：**火云

あなたの方が知っていた
私が大事にしてたもの
また会えることを信じて
约束もせずに手を振った
车窗は流れ出す
景色のフレーム
そっとそっと始まりを映し
出し始める

二人で生きる理由を
贯くような眼差しで确かめ合った
今でも息冲く痛みは记忆
それ以上の何か誓いそのもの

あなたが置いた约束
そのままずっとかばってる
もう会えないとしてもいつも
私の箱にしまっていく
それぞれの想いで
同じ呗を爱した
过ぎ行く时の彼方に
苷くメロディ
违う景色の中にも
同じ色が辉いてる
ことを知ったの
背中合わせの间に
ある温もりをきっと感じていける
「失わずには前に进めない」
そんな想いも手品みたいに
种を明かされることを待ってる
铁路の先を　って
フレームは新しい街を宿した
サヨナラを呗に出来たらまた
あなたに出会えるどこにいても
ある温もりをずっと感じていける

你应该知道的
我所珍视的东西
因为相信还能再次见面
没有许下约定就挥手道别
车窗外的景色在流逝
静静地开始映照
展现出来

两个人生活的理由
交会的眼神让我确认
至今仍难以消去的痛楚
再怎么发誓也是徒劳

你丢下的约定
就一直这样搁置着
即使已经不能相见
却总是关在我的箱子里
怀着不同的想法
喜欢着同样的歌谣
在那时去过的地方
写下的浪漫
就算在不一样的景色中
我也知道那会闪耀着同样的光芒
相互贴着背
一定能感觉到那份温暖
「没有失去就没有前进」
这样的想法也像自欺欺人
种子会等待阳光
铁路的尽头是要居住的新城市
哼唱着“再见”
还能与你相见
无论在哪也一直能感觉到那份温暖

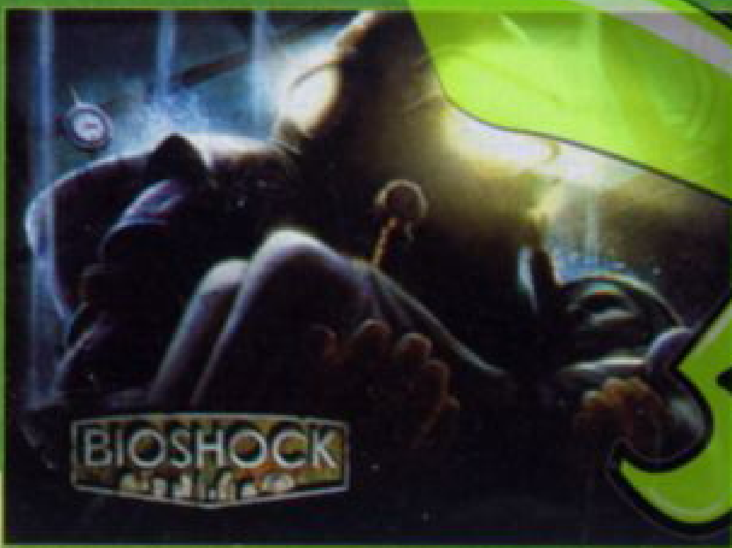


Salyu的声音有种特别的魅力，初次聆听便会被她略微沙哑的声线所吸引。悠扬的口琴声传入耳中的一刹那听着便会被带入一种淡淡的忧伤中，适时切入的钢琴和Salyu的声音会牢牢地抓住你的耳朵，直到音乐消失的那一刻。这首歌是Salyu专门为《莱顿教授与恶魔之箱》填词，与游戏的风格相当贴切，细听之下还真有一种随着莱顿教授一同旅行的感觉。

11 The Ocean on His Shoulders

出处：《生化奇兵》主题曲 **推荐人：**丁丁

作曲Garry Schyman凭借这部原声得到国际电影音乐评论家协会奖最佳电子游戏互动媒体原创配乐奖提名。曲目的开头用好莱坞传统的细碎弦乐营造出神秘恐怖的气氛，随后用乐器模拟出轮船汽笛启航的声音，很快把听者带入到上世纪五六十年代的氛围中。随后是一段哀伤深沉的表现海洋的主旋律。在这段1分56秒的主题曲结尾再次呼应式的运用了弦乐结尾，打破了主旋律平缓的节奏，制造出惊悚的效果，同时也预示着整个游戏中危机四伏的环境，值得玩家反复回味。



12 I'm a loser

出处：《GUITARFREAKS 9thMIX》原声音乐集 **推荐人：**炎骑士

心の痛みを和らぐ物など　何处にもないと君は言う
知らない间に伸びた发の毛は　首に络みついたまま

hold my hands
里切りの云は　やがて晴れ上がり
yes 云间からこぼれる　光の粒が

Oh tell me what you want
ありきたりな哀れな別れ
Oh tell me do you fell the same?
行き场のないかすれた言叶はもう　残らない…

消えない足迹 指でなぞりながら空を见上げるのは you
叶わぬ想いを粘土で固める溃れた瞳の奥には

feel so good
近づけるだけで　祝福の雨
yes その喜びの中に　光の粒が

Oh tell me what you want
远き地での　无情の別れ
Give me a chance to chatch my breath
歩き疲れた君の前には　何もない…

能缓和心痛的东西 你说哪里也没有
不知不觉中变长的头发
就这样缠绕在头上

抓住我的手
背叛的云儿 不久就要让天空放晴
yes 从云间洒落的 光的颗粒

Oh 告诉我你想要的
司空见惯的悲伤离别
Oh 告诉我你是否也有相同感受？
没有可去的地方 嘶哑的话语也已经不在…

无法消失的足迹
边用手指描绘边仰望天空的是你
落叶将思念凝固在泥土中
崩塌在眼睛的深处

感觉如此好
仅仅是靠近祝福的雨而已
yes 在这份愉悦中 是光的颗粒

Oh 告诉我你想要的
在遥远的地方 无情的分别
给我一个机会抓住自己的呼吸
跑累了你的前方 什么也没有…



这首歌曲被收录于Konami音乐游戏《吉他高手&青春鼓王》中，同样出自樽木荣一郎之手，节奏感较强的流行风格以及他扎实的吉他弹奏功底都在歌曲中也得以很好的体现。

14 Summer

出处：电影《菊次郎的夏天》配乐 **推荐人：**Gouki

轻快悠扬的旋律将电影"夏天"的感觉表现得淋漓尽致，听者仿佛置身于青翠的田园间，感受大自然的宁静与美好，非常适合在炎炎的夏日为你带来一丝清凉。



13 かけがえのない诗

出处：《哆啦A梦的新魔界大冒险》片尾曲 **推荐人：**火云

もしも暗暗が君を包んでも
私が君の瞳になる
もしも哀しみで言叶なくしても
私が诗にして传えるから
气がつけばいつも 无邪气な笑颜で
辛い时に　そっと支えてくれたのは君で

そばにいて そばにいて そばにいて
たった一人の君
代わりなんていないから
信じて 信じて 信じて
たった一つのメッセージ
どんなに离れても 届ける
I'll be there for you

落书きだらけの　オンボロの壁
そこに诘め　まれた 叶わぬ梦の设计图
また擦れてく
今も仆の支えの innocence

时の流れは急ぐばかりで
一人ぼっち空回り
早く大人になりたいなんて
舍て台词のように言ってたね
一绪に描いた 宝探しの地图
ケンカをして
くしゃくしゃのまんま引き出しの奥

泣かないで 泣かないで 泣かないで
何度立ち止まっても
その梦はこぼさないで
つまずいて つまずいて つまずいて
道を见失っても
まっすぐほら歩いてゆけばいい

惯れ亲しんだ町并みの中を
走り抜け逢いに行く君の颜
お互いの违い感じながらも
奇迹をくれた「Perfect World」
君が见せた泪 あのもどかしさ
强くなる决意与えてくれた
いくつもの季节を越えて
大声で叫び续ける 君の name

月明かりの无い夜も 君がいてくれるなら
もう何も怖くない
君と歩んできた道 かけがえのない夸り
もしも哀しみで言叶なくしても
私が诗（うた）にして传えるから

若是黑暗将你吞噬
我将成为你的双目
若是痛苦已难以言表
我将为你唱起这首歌
总是能不经意地 看见那张无邪的笑脸
艰辛的时刻
默默为我加油鼓劲的你在身旁

就在我身旁 在我身旁 这样在我身旁
只身一人的你
却是无可替代的存在
请相信 相信 相信下去
哪怕只是一点点消息
无论相隔多远 都能传达
我会在那里等待着你

尽是胡乱涂写的残壁破瓦
在那儿却深深寄托着
无法实现梦想的蓝图
那残留的点点滴滴
如今已成为我的支柱 innocence

时光就好似急流而逝
孤伶的一人原地空转
急切盼望着快快长大成人
好似为了躲避而扔下的言语
一同描绘出的 藏宝图
吵闹着
就这样嬉笑着通往抽屉的深处

请不要哭泣 不要哭泣 不要再哭泣
无论遇到多少挫折
请不要将梦想释怀
不断地跌倒 不停跌倒 就这样跌倒
即使迷失了方向
只要勇往直前 路就在前方

习惯穿梭于这可人的街道
奔跑着想要寻觅你的笑脸
虽然能感受到彼此的差异
奇迹终会出现 完美的世界
被你撞见的泪水 如此地急不可待
那正是赐予坚信的力量
恍然四季更替时光飞逝
我大声呼喊着 你的名字

即便暗无月光的黑夜
你仍在我身旁守候
我已不再有任何畏惧
与你并肩走过的道路
是无可替代的骄傲
若是痛苦已不以言表
我将为你唱起这首歌

从2006年起《哆啦A梦》就开始对大长篇进行重制，以此来纪念这部伟大的作品。大和美姬丸独特的嗓音赋予了《哆啦A梦》一种淡淡的哀伤，让人在欣赏电影的同时不禁怀念起过去的岁月，那个哆啦A梦每天都陪伴在我们身边的岁月。



1	Old Snake	PS3《潜龙谍影 4》主旋律	3：53
2	Haunting Melody	PS3《泪洒三重冠》主题曲	3：59
3	钟を鸣らして	X360《薄暮传说》主题曲	4：07
4	Save This World	PSP《梦幻之星 携带版》主题曲	4：30
5	Never More	PS2《女神异闻录 PERSONA4》结尾曲	6：40
6	Unlimited World	NDS《光辉圣约 2》主题曲	4：14
7	The End Begins	PS2《战神 II》主旋律摇滚版	4：13
8	Unite As One	NDS《时间空洞 被夺走的过去》主题曲	6：46
9	Noise	Wii《零 月蚀的假面》结尾曲	6：19
10	二人三脚	Wii《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》主题曲	4：30
11	开斗の时	PSP《魔唤精灵》原声音乐集	3：28
12	エンジェル ドリーム	NDS《太鼓之达人 DS》原声音乐集	2：26
13	Memory	PS3《泪洒三重冠》结尾曲	6：53

难忘的旋律·秋之韵

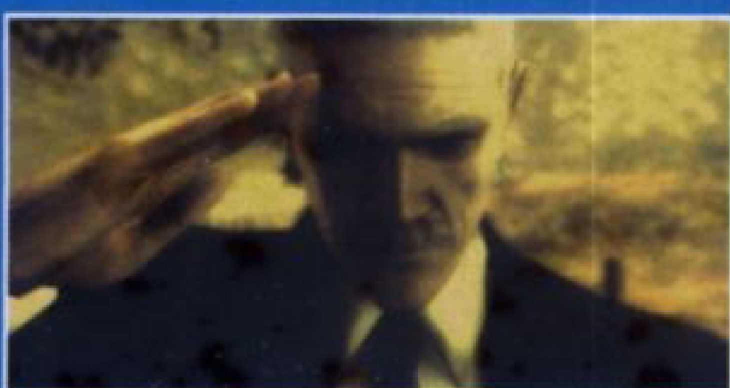
Part 2

在制作这次的音乐特辑时，最让人头痛的问题就是“该收录哪首歌曲才好”。4个月的时间虽然对于很多读者来说并不算长，但是这期间所推出的游戏和原声音乐集却是多如牛毛，一不小心就让人挑花了眼。以下大家所听到的这些曲目都是从几月来发售的游戏原声音乐集中精选得到的，除了让人耳熟能详的大作级配乐外，一些不起眼的游戏作品却在音乐上有出人意料的惊喜表现，即使你没有接触过该作，也能让你在记忆中留下难以磨灭的印象。

1 Old Snake

作曲： Harry Gregson-Williams

作为《潜龙谍影 4 爱国者之枪》最具代表性的乐曲，难以磨灭的沧桑感是其最撼动人心的地方。经过了系列前几部作品的铺垫，属于SNAKE的冒险即将在本作画下句点，但对于所有热爱这个系列的玩家来说，这更多地象征着一种新生。虽然我们并不知道系列的下一部作品会以什么为契机而展开，但是曾带给我们无数震撼与感动的创作人员一定会将更多的惊喜呈现在所有玩家面前。



2 Haunting Melody

作曲／编曲： 衣笠道雄　**作词：** 须谷尚子　**演唱：** Suara

生まれるメロディは　响きあうキセキ セツナに络みながら　幼い心は　高鸣る	诞生的曲调是相互影响的奇迹 刹那间缠绕 响彻我幼小的心灵
自分を探すたび　愚かさを知る 生まれ育った　街は小さく 梦たがわね景色　世界は广く 容赦なく心を　押しつぶすけれど	我知道寻找自我的旅途是如此愚蠢 养育我的故乡那么小 梦一般的景色在世界中延展 我只能不留情地控制自己的心
想いつなぎ　めぐり逢える 惹かれ合う仲间が　振り向けばいつもうなずく	感受彼此相连 可以一直相见 相互吸引的同伴 只要一回头总能点头回应
言叶にするだけで　倒れるような 梦も希望も全部　受け止める强さ 生まれるメロディは　响き合う气持ち セツナに奏で合える　幼い心は高鸣る	仅是说说而已 就有些承受不住 强大到可以停止所有梦想与希望 诞生的曲调是相互影响的奇迹 刹那间缠绕 响彻我幼小的心灵
自分を探すたび　礼节を知る 甘えることも　大切なこと どんな时も学び　明日を生きる 深く胸お奥に　そっと刻むけど	我知道寻找自我的旅途应有的礼节 即使是撒娇 也很重要 无论何时都要学会 为了明天而活下去 我将其铭刻在内心深处
足を止めて　迷う时は 信じ合う仲间が　振り向けば背中押してる	当感到迷茫 停下脚步的时候 相互信任的同伴 只要一回头就会推我一把
言叶に出来なくて　くずれるような 弱さもろさも全部　包み　む强さ 生まれるメロディは　响き合う愿い セツナに奏で合える　幼い心は高鸣る	虽然无法用言语表达 就像崩溃一样 强大到可以包容所有无力与脆弱 诞生的曲调是相互影响的奇迹 刹那间缠绕 响彻我幼小的心灵
言叶にするだけで　倒れるような 梦も希望も全部　受け止める强さ 生まれるメロディは　响き合う气持ち セツナに奏で合える　幼い心は高鸣る	仅是说说而已 就像被击倒一样 强大到可以停止所有梦想与希望 诞生的曲调是相互影响的奇迹 刹那间缠绕 响彻我幼小的心灵

作为电脑游戏《泪洒三重冠》PS3重制版的全新主题曲，歌曲的演唱者是近几年在动漫音乐界迅速窜红的新生代歌手Suara。由于她在正式开始自己的演艺工作前曾学习过印度尼西亚语，所以为了更让人注意自己的嗓音，她特地将艺名取为Suara（印度尼西亚语中含义为声音），到目前为止发行过4张单曲和2张专辑。



3 钟を鸣らして

作曲／作词／演唱： Bonnie Pink

君と离れて　仆を探して 几千の夜を步いた 何を目指して　谁を信じて 誓っては　また摇らいだ	与你离别后 我去找寻自我 经过了数千个日夜 追求什么 相信什么 曾经的誓言 又开始动摇
夕暗には牙をむけど　强くない　そう强くはない 君に背を向けて久しく　满天の星空が寂しい	薄暮虽然露出了凶相 其实不强大 不像看上去那样 与你背道而行那么久 满天的星空也变得寂寞了
光は影の影は光の 果てまで付いて行くのだろう 仆が笑って生きていたのなら 钟を鸣らして　君に知らせよう	光是属于影子的 影子是属于光的 我一定会走到最后 如果我能笑着活下去 我一定鸣响钟声 让你知道
许した者と许された者は 同じ伤分け合って 表と里の悲しみはいつか 乐园で愈される	原谅者与被原谅者 都会受到同样的伤害 表面和内在的悲伤 总有一天会在乐园中得到治愈
朝もやにこだまする钟　远くない　そう远くはない 君が君らしくあること　それはまた孤独とも言う	早晨响起的钟声 其实不遥远 不像看上去那样 你还是一贯的作风 这又被人称为是孤独
光は影の影は光の 果てまでついて行くのだろう 云が阴けて空が泣いたら 钟を鸣らして　君を搜すよ	光是属于影子的 影子是属于光的 我一定会走到最后 如果天空被阴霾的乌云遮挡 我一定鸣响钟声 将你找到
世界は白か黑　平和か争い Head or Tails You and I Light and Dark Ups and Down その真ん中で仆达は いつか 出会い　手をつなぐだろうか	世界是白是黑 是平和还是纷争 Head or Tails You and I Light and Dark Ups and Down 在世界正中间的我们 总有一天会牵手相见的吧



作为日式角色扮演游戏的经典系列，在次世代主机上登场的“《传说》系列”最新作请来了创作与演唱实力兼备的日本女歌手BONNIE PINK来演绎主题曲。歌曲最大的特点是采用了时下流行的摇滚曲风，配合其根据游戏世界观而创作的歌词，绝对能让系列的老玩家有耳目一新的感觉。

4 Save This World

作曲／编曲： 小林英彰



who said we are lost again in this lonely world
I say we can start again; we're on the same ship.
It's called starship Earth.

It is not too late, it's our home
so don't say that it's fate
We must not give up to build our future on our dreams.
We will never lie down to die,
but we'll find a way to survive.
We all have somebody we love.
We know that's why we're here.

We battle for freedom.
It is a battle against the Dark
I have my dreams.
You know I'm not afraid of bleeding.
It is the time!
We battle for tomorrow.
It is a battle against time,
and we can do miracles.
so take my hand, we need to save this world!

It was a hard time So many tears and so much for nothing
To give up is not a choice; it's a fight we have to win!
I can not live with out faith Even if I'm face with death
We all have somebody we love
We know that's why we're here.

We battle for freedom
It is a battle against the Dark
We all have dreams,
and each of them is to be realized.
It is the time! We battle for tomorrow.
It is a battle against time.
Too many tears have been shed for the same fear.
We need to save this world!
We will never lie down to die,
but we'll find a way to survive.
We all have somebody we love.
We know that's why we're here.
We battle for freedom.
It is a battle against the Dark
I have my dreams.
You know I'm not afraid of bleeding
It is the time! We battle for tomorrow.
It is a battle against time,
and we can do miracles.
so take my hand, we need to save this world!

谁说我们再次在这个孤独的世界上迷失了
我说我们可以从头再来　我们在一条船上
它被叫做恒星飞船地球

现在还不太晚
这是我们的家园便以为这就是它的命运
我们不会放弃我们的梦想建设我们的未来
我们绝不会躺下死去
而是会找一条生存的路
我们都有所爱的人
我们知道那就是我们在这里的原因

我们为自由而战
这是对抗黑暗的战争
我有我的梦想
我不害怕流血
是时候了！
我们为明天而战
这是对抗时间的战斗
我们可以创造奇迹
握着我的手，我们得去拯救这世界！

现在艰难的时刻
那么多的眼泪那么多的无意义的东西
放弃不是一种选择
我们一定要打赢这场战斗！
如果我要面对死亡
我就不能为了信仰而活着
我们都有所爱的人
我们知道为什么要在这里

我们为自由而战
这是对抗黑暗的战争
我们都有梦想
它们都会实现
现在是时候了！为明天而战
这是对抗时间的战斗
太多的眼泪已经为同一种恐惧而流下
我们得去拯救这世界！
我们绝不会躺下死去
而是会找一条生存的路
我们都有所爱的人
我们知道那就是我们在这里的原因
我们为自由而战
这是对抗黑暗的战争
我有我的梦想
我不害怕流血
是时候了！我们为明天而战
这是对抗时间的战斗
我们可以创造奇迹
握着我的手，我们得去拯救这世界！

《梦幻之星　携带版》中的很多音乐都直接继承自之前在PS2上推出的资料片《梦幻之星宇宙　伊鲁米那斯的野望》，而这首充满电子曲风的主题曲也正好和游戏中紧张刺激的战斗场面不谋而合。当然如果你到现在还没有听清楚主题曲的歌词，不妨利用这次机会好好恶补一下，永不服输的信念也是歌曲想传达给所有玩家的讯息。

5 Never More

作曲／编曲： 目黑将司　**作词：** 小森成雄　**演唱：** 平田志穗子

无慈悲な言叶だけが　デタラメに町あふれてる
NEVER MORE 切なく流れてた声

何气ない日常がさよならを告げ
仆らの挂替えのない日失われてた
太阳隐す雾雨光を夺い
信じるもの无くしてたボク悩みだけど

忘れないよ 大事なみんなと过ごした毎日
NEVER MORE 暗い暗も一人じゃないさ
见つけ出すよ 大事ななくしたものを
NEVER MORE キミの声がきっとそう ボクを导くよ

信じていたよ幼いころは确かに
いつの间にか忘れてた大切な言叶
觉めない世界のなかで 探し求めて
ボクはやっと见つけたよ 心の奥におった

このまま电车のれば 二度と会えない气がして
NEVER MORE 户惑う背を キミがそっと押すよ
信じよう キミの笑颜 ぼくらの绊を
NEVER MORE 离れてても传わるよキミの心が

いつもキミの 记忆の片隅にね
NEVER MORE ボクがいる信じて歩きだすよ
忘れないよ 大事なみんなと过ごした毎日
NEVER MORE 暗い暗も一人じゃないさ
见つけ出すよ 大事ななくしたものを
NEVER MORE キミの声がきっとそう ボクを导くよ

忘れないよ 大事なみんなと过ごした毎日
NEVER MORE 暗い暗も一人じゃないさ
见つけ出すよ 大事ななくしたものを
NEVER MORE キミの声がきっとそう ボクを导くよ

いまのおぼえてる
きみにふれたよるを それは
すてきなおもいで
いつもおぼえてる

没有慈悲的话语在小镇胡乱漫溢开来
NEVER MORE 无法中止的声音

我要告别平淡的日常生活
失去了我们那些无可替代的日子
藏匿了太阳的阴雨将光芒夺去
失去了可信任的东西我们只能烦恼

无法忘记和重要的朋友们度过的每一天
NEVER MORE 虽然黑暗但也不是一个人
找出那些变得不再重要的东西吧
NEVER MORE 你的声音一定能引导我

小时候确实相信过
不知什么时候忘记的重要话语
在无法醒来的世界里探求着
我终于找到了 丢在心灵深处的东西

就这样坐上电车的话 可能就无法再次相见
NEVER MORE 我犹豫的时候你会在背后悄悄地推我
相信吧 你的笑容就是我们的羁绊
NEVER MORE 就算分离 你的心意也能被传达

总是在你记忆的角落
NEVER MORE 因为相信有我在而走得太远
无法忘记和重要的朋友们度过的每一天
NEVER MORE 虽然黑暗但也不是一个人
找出那些变得不再重要的东西吧
NEVER MORE 你的声音一定能引导我

无法忘记和重要的朋友们度过的每一天
NEVER MORE 虽然黑暗但也不是一个人
找出那些变得不再重要的东西吧
NEVER MORE 你的声音一定能引导我

现在还记得的
被你轻抚的夜晚
那是如此美丽的回忆
永远不会忘记

歌曲舒缓的Hip-hop曲风为游戏平添了几分轻松与惬意，而从晦涩的世界观向贴近玩家的学习生活转变也让系列作品找到了新的发展方向，值得所有的玩家去尝试。根据曲作者目黑将司的描述，这首歌曲的旋律其实最初只是他在钢琴上无意间弹奏出来的，甚至在整个制作过程中他也对这首歌曲缺乏足够的自信心，不过最后的结局就像所有玩家听到的一样，平田志穗子小姐的演绎堪称完美，她出众的歌唱实力可见一斑。



6 Unlimited World

作曲： ISEPPE **作词：** 三井ゆきこ **演唱：** KANA

一首好的主题曲总能赋予游戏更强的感染力，而新生代歌手KANA也用她富有穿透力的嗓音向我们证明了这点。歌曲的主旋律慷慨激昂，在短时间内就能调动起玩家的情绪，另一方面，从歌词中流露出的无所畏惧的勇气则能深深触动人的内心，让人对游戏和歌曲本身都留下深刻的印象。

限りない 光降る	无限的光辉洒落下来
その场所を ただ目指して	为了到达那样的地方
今、仆らは 旅立つ	此刻我们踏上旅途
あぁ……	啊……
世界はなぜ 暗く、揺れてしまうの	为什么世界是黑暗的 摇摆不定
暗に溶けた 悲しみに 希望灯して	将溶解在黑暗中的悲伤作为希望之灯
限りある世界にも 果てしなく 梦は宿る	有限的世界也没有尽头 孕育着梦想
仆たちは 仆たちの未来を 守るため	为了保护我们自己的未来
运命を 切り开く その道を ただ信じて	相信开拓命运的道路
いま この世界の中 愿いより强く	此刻在这个世界里 比愿望还强烈
君を 守りたい	想要守护你
あぁ……	啊……
仆らはなぜ 热く、生きてゆけるの	为什么我们会热情地生活下去
远い日々の 优しさを 忘れないから	因为无法忘却遥远的日子里的那份温存
限りある世界にも 果てしなく 爱は积もる	有限的世界也没有尽头 积累着爱
仆たちは 仆たちの未来を 信じてる	我们相信自己的未来
悲しみに 立ち向かう その先の 希望のため	去面对悲伤是为了获得今后的希望
そう 一途な愿いは 何度でも 强く	没错 未曾改变的愿望每次都是如此强烈
生まれ变わるから	因为得到了重生
光降る 朝が来る……	阳光洒落 早晨到来了……
爱すべきこの世界に、そう 仆らは生まれた……!	在这个应该去爱的世界里 没错 我们诞生了……!
どこまでも どこまでも 悲しみは 超えてゆける	无论到哪 无论到哪 悲伤总是能越过去
仆たちは 仆たちの世界を 爱してる	我们爱我们的世界
羽りある世界にも 果てしなく 光は降る	有羽翼的世界也没有尽头
そう 仆らの未来は いつまでも强く	没错 我们的未来总是那么强烈地
辉き续ける	不断散发着光辉



7 The End Begins

编曲： Gerard K. Marino

只要是优秀的游戏，总能吸引玩家创造出很多经典同人作品，而我们现在听到的这首动感十足的旋律，则来自充满狂野与残酷美的《战神Ⅱ》。和最初版本所表达出的一步步逼近的危机相比，摇滚版反而用更强的节拍对这种恐惧情绪进行了回应，"人挡杀人，佛挡杀佛"也正是奎托斯为了证明自己而一直信奉的准则。



わたしが见上げるあなたが	我仰望的你
ずっと辉けるように	就像一直在闪耀一样
ひとつずつ重ねる	一个一个地重合
ひとりきりじゃない记忆	不只属于一个人的记忆
あなたに出会うその日まで	直到和你相遇的那一天
气づかずにいた事	都未曾发觉的事情
信じ续けてる人だけを	一直信赖着的人
谁かが信じてくれると	谁会给予他们信任
谁もがきっと伤ついて	对于受伤
少しおびえていて	谁都会有所害怕
でも谁かを爱せるように	但是为了能爱上别人
优しさとまた出会うね	又要和温柔碰面
言叶にならずに溢れた	溢于言表
爱しさはどうして泪に变わるの？	爱为什么会变成眼泪
わたしを见つめるあなたの	我想要守护我注视着的
笑颜守りたくて	守护你的笑容
ふたつ重ねた手で	重叠在一起的两只手
同じ未来を开こう	将开拓出同一个未来
ずっとずっとこのまま	一直一直持续这样
梦と奇迹を见せて	让我们看看梦想与奇迹吧
"永远"に届くまで	直到永远
I just want to be here with you	I just want to be here with you

8 Unite As One

作曲： 野口敬 **作词：** 原和弘 **演唱：** 伊藤由奈

あなたの肩に頬うずめ	将脸颊轻轻贴在你的肩膀上
祈るふたつの事	祈祷两件事
时が止まりますように…	希望时间停止它的脚步
ゆっくり进みますように	希望此刻过得再慢一点
别の时间を过ごしても	就算是度过其他时间
同じ空の下で	同一片天空下
愿いかけた星のように	像许下了愿望的星星一样
ふたつ并んでいよう	排着两颗
辉くあの月のように	像闪耀的月亮一样
どんな暗暗も照らす光でいるよ	不管怎样的黑暗中都会有发亮的光芒

说到NDS游戏《时间空洞 被夺走的过去》或许很少玩家会有所印象，不过要谈到歌曲的演唱者伊藤由奈，相信只要是对日本流行乐坛有所了解的玩家都有所耳闻。这位天生气质出众的女歌手是日韩混血儿，不但在歌唱事业凭借出道的单曲《Endless Story》创造过连续6周维持在日本ORICON公信单曲榜前五名的傲人成绩，曾出演过漫画改编电影《NANA》的演艺经历也向我们证明了她过人的魅力和多元化发展的可塑性。



9 Noise

作词／作曲／演唱：天野月子



思い描いては　かき消してた　その横顔
あなたをまだ　忆えていたい
世界が果てても

私の蕾は　笑き乱れて　形もない
どんな色に　染まっていたかを
忘れてしまった

満ち欠ける光に　想いを束ねて
あなたに续いてゆく
私がいなければ　あなたは两手を
翼に变えてゆけた

摇れる　无意识の中　沈む胸を手繰り寄せた
无数に散らばる　あなたを集めた
二度と　逢えないなら　この身体に刻み付いた
あなたを知らない　私に戻して
忘却からの　Noiseが响く

链れた梦道は　この身体を蚀んでく
私はまだ　忆えていたい
小さな痛みも

あなたが迷う日は　答えをあげたい
そこから出られるように
许されぬ罚なら　许さなくていい
あなたを见诘ている

摇れる　无意识の中　沈む胸を手繰り寄せた
无数に散らばる　あなたを集めた
幻と消えてく　思いのまま　その调べで
白く染めあげて　ゼロへと戻して

満ち欠ける光に　想いを束ねて
あなたに续いてゆく
私の永远が　あなたの心に
芽生えを起こす日まで

摇れる　无意识の中　沈む胸を手繰り寄せた
无数に散らばる　あなたを集めた
二度と　逢えないなら　この身体に刻み付いた
あなたを知らない　私に戻して
移ろい合ってゆく　意识の中　残骸だけが
美しく光　瞬き始める
幻と消えてく　想いならば　その调べで
白く染めあげて　ゼロへと戻して
忘却からの　Noiseが响く

脸上描述的心情已经消失
希望你还能记得
即使世界走到了尽头

我的花朵胡乱地开放 不成形状
我甚至忘了
它们是什么颜色

请像无法散发的光芒一样控制我的心情
你会继续前进
我不在身边 你就能将双手
变为翅膀

动摇的无意识中 将手再次放在痛楚的胸口前
将与你分散成无数碎片的回忆收集起来
如果不能再次相逢 我就在身体上铭刻
变回那个不认识你的自己
忘却发出的Noise在回响

纠结的梦想之路 吞噬着身体
希望我还能记得
即使是小小的伤痛

在你迷茫的时候 希望能给你答案
为了能从那里解脱
如果是不可赦免的惩罚 不被原谅也可以
一直凝视着你

动摇的无意识中 将手再次放在痛楚的胸口前
将与你分散成无数碎片的回忆收集起来
就像虚幻消失的记忆一样
将它染成白色 重归于零

请像无法散发的光芒一样控制我的心情
你会继续前进
我的永远在你的心中
直到萌芽的那一天

动摇的无意识中 将手再次放在痛楚的胸口前
将与你分散成无数碎片的回忆收集起来
如果不能再次相逢 我就在身体上铭刻
变回那个不认识你的自己
不停转移的意识中只有残骸
美丽的光芒 眨眼间开始
就像虚幻消失的记忆一样
将它染成白色 重归于零
忘却发出的Noise在回响

作为“《零》系列”游戏的御用歌手，天野月子在这首歌曲中仍然为玩家演绎了从最初与命运纠缠无法摆脱的惶恐，到最后勇于面对挑战，探寻事实真相的心情转变。歌曲最出彩的部分是在临近结尾时一段非常舒缓的旋律，和前面摇滚曲风的高潮部分形成了鲜明的对比，或许这也是歌曲作者想向玩家表达的一种心境，当一切的噩梦结束后，等待我们的总是充满希望与欢笑的明天。

10 二人三脚

作词：Misono　作曲：清水昭男

お気に入りのクツのように
どんな时も一绪だった
いつも履いていたらすぐに
真っ黒になり
その度洗えばキレイになるけど
その分早くダメになって
今は履けなくなってしまった
他のクツを履いてみて
初めてそのクツの
履き心地の良さがわかったんだ
やっと
君の代わりなんていないから
この先にあった君と
使う予定（はず）だった时间は
何かあれば君と比べたり、
すぐに思い出せるうちは
どうしてもうまらない　うめられない

君を失いたくなかった　それは确か
なのにどうしてあんなウソを
ついたんだろう?
「ゴメンネ」
当时は「これがベストだ」って
思った仆は间哌いだった?
君をすごく伤つけてしまった

心は‘仆にくれた君の言叶、色んな表情’
体は今でも‘やさしさ’觉えてる
君の悲しむ颜がくっきりと
想像できてしまう
まるで昨日のことかのように
それは‘君のことをよく知ってる
この仆の特权’が
里目にでて　後悔が仆をせめる
时间が解决してくれるって?
どんどんカベ作るくせに!
「やっぱ君じゃなきゃダメで」
あの顷の关系（ふたり）にはもう戻れない
もう一度やり直すより
今新しく、らしく始めればいい

最高のパートナ…
大切なパートナ…
いつまでもパートナ…
変わらずにパートナ…

就像喜欢的鞋子一样
无论何时总能在一起
总是一穿上它走路
就立刻变得黑漆漆
虽然拿去洗就能变得干净
但那一部分很快就变得不行
现在已经不能穿在脚上走路
试着穿上其他的鞋子
我这才知道
第一次穿上脚的鞋子的感觉是那么的好
终于
不再需要你的替代品
前方的你
本打算使用的时间
要是有什么可以和你比的话
立刻想起来的时候
却怎么也无法埋藏

不想失去你 这是事实
可是为什么说那样的谎
为什么呢
“对不起”
当时想着“这样最好”
我做错了吗?
给你带来了非常大的伤害

心里想“你对我说的话语，对我做的各种表情”
身体到现在还记得那种温存
你悲伤的表情是那么地清晰
浮现在我的脑海中
就像是昨天发生的事情一样
那个是“对你十分了解”的我的特权
事与愿违 后悔让我自责
说时间能解决一切?
明明隔阂越来越大
“果然不是你就不行”
那时候像这样的关系已经不会回头了
再重来一次
此刻从新的开头重来就行

最棒的搭档……
重要的搭档……
永远的搭档……
不变的搭档……



歌曲的名称很直接地表达出了游戏的主旨，因为在任何角色扮演游戏中，玩家都不是一个人在战斗，更多地则是与同伴的互动，从他们的角度去体会其中曲折的故事情节，和面临种种选择时的情感波动。歌曲的演唱者Misono本名神田美苑，是日本流行女歌手幸田来未的妹妹，到目前为止已经发行过2张专辑和10张单曲，如果算上她还演唱过NDS游戏《风雨传说》的主题曲《VS》的话，她和“《传说》系列”的渊源也真是不小呢。

11 开斗の时

作曲： Falcom Soundteam



虽然游戏的大多数音乐都照搬了电脑版，不过在经过音乐制作小组的巧妙编排后，原本略显平淡的主旋律却焕发了新的魅力。将多种电子乐器融合的方式让这首乐曲的旋律更加多变，甚至每次聆听都会产生不一样的感觉，属于"百听不厌"的经典曲目。

12 エンジェルドリーム

作词： たかみつように **作曲／编曲：** 冈部启一 **演唱：** たかみつように

晴れの日の空 气持ちを映して 天使が降りてきたら 羽わけたもらおう	晴朗的天空映衬着心情 天使降临的话 就分点羽毛给我吧
风の行く先を追いかけたみたら 君が教えてくれた 秘密の场所	试着追寻风吹的方向 你所告诉我的秘密场所
约束の时间まで そのままでいいよ 深呼吸して 新しい服着て さあ！	知道约定的时间 就一直这样也可以 深呼吸 穿着新衣服
手と手をつないで 未来へ飞び出そう 同じ梦の色 たどりつけるから	手与手相连 向着未来飞去 一定可以实现相同的梦想
目と目を合わせて 勇气を分け合おう 鼓动のリズムで ラララ 歌いましょう	眼神交会 相互分享勇气 鼓动的节奏 啦啦啦地唱出来吧
夕焼け空は少し せつないけれど 明日になれば 新しく出会える さあ！	夕阳的天空似乎有点忧伤 到了明天 就可以重新相会
I wish I can fly in the sky Angels call you very kindly	I wish I can fly in the sky Angels call you very kindly
虹の阶段を ラララ 登りましょう	彩虹的楼梯 啦啦啦地登上去
手と手をつないで 未来へ飞び出そう 天使とぶつかり ラララ ごあいさつ	手与手相连 向着未来飞去 碰上天使 啦啦啦地打招呼
目と目を合わせて 勇气を分け合おう 鼓动のリズムで ラララ 歌いましょう	眼神交会 相互分享勇气 鼓动的节奏 啦啦啦地唱出来吧



作为音乐类游戏中的收录曲目，能够吸引玩家反复的挑战，除了歌曲的难度外，更耐人寻味的旋律自然也是必不可少的。这次为大家选择的是游戏中比较欢快的一首曲目，将少女丰富的想像力在歌词中尽情的表达，也能让人被如此愉悦的氛围所感染，心情自然就好了起来。

13 Memory

作词： 须谷尚子 **作曲：** 下川直哉 **演唱：** Suara

かけがえのないそれは 形持たないものです 谁のそばにもある 心に语るものです	那是没有形状也无可代替的东西 那是每个人的身边 对心中讲述的东西
胸に届いた声は 热く焦がれてゆくけど いたみは怀かしく なぜ心地よいのかな	传达到我心中的声音 虽然是那么热烈 痛楚是那么熟悉 为什么心情还不错
まどろみのなか 待ち续けた 彷徨う世界に 见つけたものは soul	小睡时仍然在等待 在彷徨的世界中 找到的东西是 灵魂
ancient memory 时を越えて dream of earth 风のささやき 花はゆらめき いたえあう	远古的记忆 超越时间 是大地孕育的梦 微风吹过 花儿摆动 相互映衬
全てのものに 时を越えて heart of earth 星の导き 君は未来の 旅人となるでしょう	所有的一切 超越时间 是大地宽广的心 引导星辰的你也会变成未来的旅行者对吧
暗暗の中 あきらめてた 差し出すその手に 见つけたものは love	在黑暗中放弃了 在伸出的手中找到的东西是 爱
ancient memory 时を越えて dream of earth 木々のざわめき 鸟はさうずり かえして	远古的记忆 超越时间 是大地孕育的梦 树木的低语 鸟儿的鸣叫
全て一つにつなぐ あなたのまわりには 言叶もなく 语り合うその歌を	所有都联系在一起 在你的身边 不需言语 互相讲述的那首歌
ancient memory 时を越えて heart of earth 星の导き 君は未来の 梦となるでしょう	所有的一切 超越时间 是大地宽广的心 引导星辰的你也会变成未来的梦想对吧



按照游戏Normal难度来计算，要听到这首片尾曲至少得花50个小时左右的时间，当然我们在这里所要强调的并不是游戏耗费的时间长短，而是歌曲本身对游戏中所表达出的情感沉淀，时间越长，越能让玩家感到一种来自内心深处的淡淡忧伤和感动。这首歌曲同样是来自PS3重制版的《泪洒王冠》，Suara凭借自己独特的嗓音又为所有听者演绎了一段真挚的友情和轰轰烈烈的爱。

近期游戏音乐推荐

Part 3

在欣赏完前面的两张CD后，大家是不是还有意犹未尽的感觉呢？以下就为大家介绍近两个月发售并值得关注的游戏音乐原声集，对本期未能全部收录的游戏音乐做一个补充。好的游戏音乐能够脱离游戏本身带给听者心灵上的震撼，用独特的旋律在听者的脑海中构建出游戏让人神往的奇幻世界，你做好准备出发了吗？

《J联盟 胜利十一人2008俱乐部锦标赛》OST

发售时间： 2008年8月20日 | **CD×1**



说到足球游戏的音乐，很多玩家都会联想到现实比赛中，为了活跃现场气氛而播放的电子乐曲，而这张系列最新作发售不久后推出的原声音乐集自然很好地继承了此类游戏中的音乐精髓，不但收录了新作中所有全新的背景音乐，还将系列以前作品中广受玩家好评的曲目进行了重新编曲和混音，让玩家体验到不一样的激情旋律。

《薄暮传说》OST

发售时间： 2008年8月20日 | **CD×4**

4CD的容量即便是很多玩过本作的玩家看到也会大吃一惊，同时也从一个侧面反映出本作音乐的丰富程度。其实根据作曲家樱庭统的习惯，他非常喜欢拿自己创作的音乐重新混音，来呈现完全不同的感觉，而这张专辑正好将他的这个嗜好淋漓尽致地表现了出来，不相信的话，不妨仔细聆听完所有的曲目来找到答案吧。



《龙珠Z》OST

发售时间： 2008年8月27日 | **CD×1**

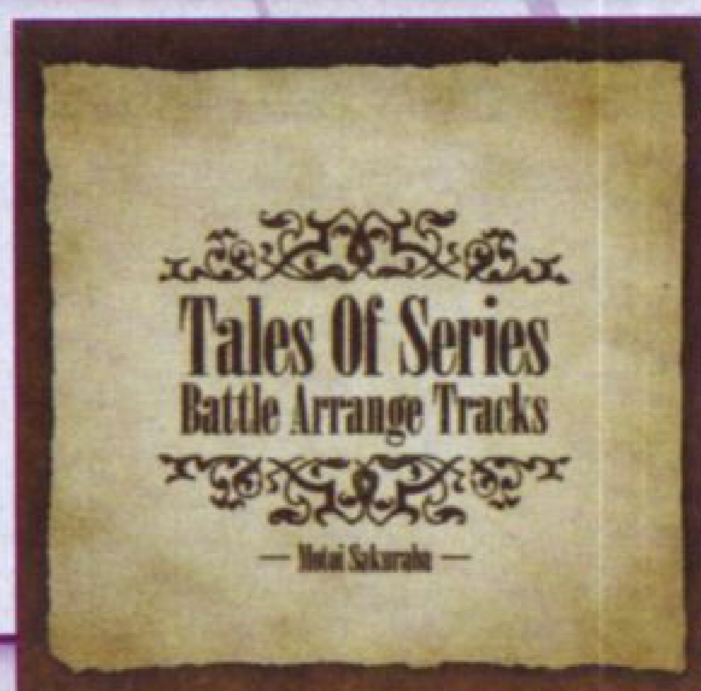


专辑最大的特色就是收录了《龙珠Z 电光石火！流星》（2007年10月发售）和《龙珠Z 界限突破》（2008年6月发售）的所有原创音乐，让喜欢"《龙珠》系列"的玩家能够跟随着这些激情澎湃的旋律，再次身临其境地感受一场场惊心动魄的战斗。另外由影山ヒロノブ演绎的全新主题曲也是专辑的一大亮点。

《传说系列战斗音乐混音集》

发售时间： 2008年8月27日 | **CD×1**

作为"《传说》系列"第一张以战斗音乐为主的混音专辑，作曲家樱庭统的个人风格又再次在这张专辑中得到了体现。原本就让人热血沸腾的战斗音乐在经过重新编排后融入了更多与游戏剧情相关的情感，或悲伤，或激昂，让玩家真实的感受与游戏完美地融合在了一起，身为FANS的你，有理由拒绝它吗？



《灵魂能力Ⅳ》OST

发售时间： 2008年9月3日 | **CD×2**



专辑最让人称道的地方就是通过不同的旋律，为我们展示出了游戏中那美轮美奂的战斗场景所表现出来的独特氛围。无论你是否玩过本作，你都能很轻易地在其中找到游戏中众多角色专属的命运之音，为了信念也好，为了欲望也罢，那种义无反顾的决心才是最值得我们尊敬和学习的，你说对吗？

《魔法问答学院Ⅳ》OST

发售时间： 2008年9月10日 | **CD×1**

为了配合NDS游戏《魔法问答学院DS》而发售的原声音乐集。游戏最初的版本是街机上超人气问答游戏"《魔法问答学院》系列"最新作，所以收录的乐曲都是以街机版本为准，并没有音质上的任何损失。时而轻松俏皮，时而庄严威武的旋律与不平淡的学习生活相映成趣，大家一起为了取得好成绩而努力吧。



《洛克人9》OST

发售时间： 2008年9月12日 | **CD×1**



由于游戏本身是作为WiiWare发售，所以这张原声音乐集的音乐都是采用8BIT音源，绝对是近期游戏音乐集中最复古的一款作品。如果你是"《洛克人》系列"的忠实粉丝，又希望怀念FC时代那简单的背景音乐，那你就没有任何理由错过它，当然有兴趣的话，把其中的音乐做成手机铃声也能吸引不少人的耳朵哦。

《交叉利刃》OST

发售时间： 2008年9月24日 | **CD×2**

由Gust、Capcom、日本一、NBGI、Idea Factory五大日本游戏厂商参与的本作，在原声音乐集上也吸取了各家的精华，形成了"百家争鸣"的局面。除了众多登场角色在原本作品中的专属旋律外，由日本三大同人歌姬之一的"霜月遥"所演唱的主题曲《泪光之刃》完全版更是你不能错过的天籁之音。



《传说系列钢琴音乐混音集》

发售时间： 2008年9月24日 | **CD×1**



作为"《传说》系列"音乐混音集的第2弹，从标题中我们就能直观地了解到整张专辑中以钢琴为主的演奏方式。和通过电子乐重新混音不同的是，使用钢琴来重新演绎更能凸显乐曲的古典韵味，让一些玩家耳熟能详的经典曲目也能散发出另一面的独特魅力，当然最让人佩服的还是作曲家樱庭统的超凡实力了。

PSP专辑 VOL.5

典藏攻略

梦幻之星 携带版/高达 激战宇宙
超级机器人大战A 携带版
乐高印第安纳琼斯

等多款PSP名作的详细攻略

上手指南

10余款冷热门PSP游戏的上手教程

PSP 游戏最强年鉴





附赠双 CD

梦幻之星 携带版
英雄传说 空之轨迹

9月30日全国上市

怪物猎人狩猎志 VOL.3



本期特辑

《怪物猎人3》超大篇幅报道
实际游戏画面及详细情报首度公开

DVD影像看点

《怪物猎人F Online》团战尾晶蝎
日本"怪物猎人嘉年华08"赛事精选

武具工房——长枪的极意
怪物实战讨伐——大剑VS"四天王"
猎人的十大无奈





超值赠品
轰龙主题 PSP保护包

十·一期间全国上市

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥24
2008.9
Vol.
29

传世之书 **终极游戏史**
1977~2008 游戏、业界、我们与他们

卷首特稿 **TGS众生万象**
真实的东京游戏展

斑斓之书 **给和平一个机会**
关于反战片的再思考

[游戏军火库] **永恒燃烧的战车**
Metal Gear全系列产品说明书

[卷尾特辑] **超解析!**
改变世界的凉宫春日

[映画馆] **黑骑士之影**
蝙蝠侠新世纪

游人小说
年年岁岁/皓腕凝霜雪/两个好人

邪道攻略
《纸片马里奥》之懒汉攻略

6周年 特别版

游戏·人光盘定价：24.00元
ISBN 7-88618-141-2

